

ATARI 1313

LE MAGAZINE

1000
disquettes
Printware
gratuites

16/32 BITS.

Listings

Robotix, un jeu en Basic
La valse des couleurs

Astrologie

Les voyants sont allumés

DU CAFÉ AU ST

Les meilleurs jeux d'arcade

Truc
Une boule
en guise
de souris

M 1681 - 12 - 25.00 F



3791681025006 00120

TRAITEMENT LASER

[illegible]

JET

Ineco, encore, distribué en France l'imprimante couleur à jet d'encre de Xerox, la Xerox 4020 Compatible. Avec ST et Amiga — par le biais d'un driver à charger lors du boot —, elle permet de reproduire une page haute-définition en quatre minutes. Sa résolution est de 120 x 240 points par pouce, avec plus de mille teintes différentes, obtenues par mélange des quatre couleurs de base : noir, bleu, jaune et rouge. Son prix n'est pas encore connu à l'heure où nous mettons sous presse.

**MATHS :
TOUJOURS
PLUS VITE**

Si vous avez besoin de plus de puissance de calcul pour vos applications, vous pouvez toujours installer un processeur antédigode dans votre ST. En fait, vous pouvez acheter un tel processeur à seulement 1 000 francs, ce qui est à peu près le prix d'un ST. Le processeur 68881 de Motorola, qui accélère les calculs de 4 à 1 000 fois suivant le type d'opération. Les auteurs ont une dette envers les personnes qui ont travaillé à l'éclosion, la structuration, la multiplication, la division, la racine carrée, les sinus et cosinus, les tangentes, les logarithmes naturels et népériens, l'exponentielle... les faits sont longs. Ce processeur est compatible avec les images C/Macmap. Mark Williams.

CE QUE MANGENT LES STARS

Le croquez-vous, les plus grandes stars d'Hollywood (Bob Hope, Sophia Loren, Frank Sinatra...) utilisent un Acorn ST Non, bien sûr ! Pourtant, ce n'est pas loin de la réalité : une société américaine, Merrill Ward Software, a écrit un logiciel sur disquette, véritable base de données gastronomique des stars, *The Celebrity cookbook*.

Partagé en six volumes, il inclut quelque 300 recettes culinaires des plus grandes vedettes américaines, comme Shirley MacLaine, et même Ronald Reagan.

POLYVALENCE

Certains parmi vous utilisent peut-être Xformer, l'émulateur B bits de Derek Mihocla, qui permet de faire tourner des programmes pour XL/XE sur ST. Ceux-là seront sans doute contents de savoir qu'une nouvelle version est sur le point de sortir, supportant (enfin) les fameux "player-missiles" et

SUPER MONITEUR EN DÉTRESSE

La sortie d'un nouveau moniteur super haute résolution Atari est bloquée depuis plusieurs mois à cause des prix encore excessifs des puces mémoire 1 Mbit. Comment ? de la

même dans un moniteur-
can, non seulement ce
moniteur dispose de 1 Mo
de Ram mais en plus de son
propre 68000 pour
l'exploiter. La bête grimpe
allégrement à 1280 x 960 et
se connecte au ST par le por-
toma. Il semble qu'il s'agisse
du moniteur prévu pour le
série ST ainsi que pour les
stations de travail ABAQ.

l'avis de château

Quand on dispose d'un cadre aussi prestigieux que le château de la Grèce de Callac pour y adjoindre une courtoisie à la portée de



First-Contrived



Statistik

ciadelle, le domaine au flanc du 270 hectares pour oxygéner un peu plus les encloselles bouillonnantes du ciel chevalier du clocher. L'éclatement du site les confie dans une charnière qui universel Lancelot en personne. Ce qui leur fait défaut en dessous du baïonnetter au-dessus du ciel sur le parterren, transcrire le subtil stimulation de la magie du l'endrois l'ennemi nous ayant été dissimulé. Une stupide XVII^e siècle et non amoncellement avec vue sur le forêt de Brocéliande l'écriture le dialogue avec le passé. L'au-delà, l'émiet, le fantasmatique, le surréalisme, les hobbits, Merlin l'enchanteur des plumes, un monde plus du passé, plus du "deboutage" du monde.

Désolé significatif, les nouvelles productions.

enfermés au château comportent des dragons ou mettent en œuvre Oracule. C'est l'occasion de penser qu'il ne faut tomber ou pendre le redoutable hiver et ses cohortes de tempêtes dans le gers, hélas. L. conserve encore les traces), le plaçant tableau qui nous a séduit sous un soleil estival doit se transformer en scène du Rix pour un festival permanent d'épouvante en relief et son stérile. Les nombreux amateurs du genre regretteront, mais la présentation se doit être tout public.

UBI et orbis

UBI nous a dévoilé des maquettes de jeux à des degrés d'avancement divers et surtout sur un grand nombre de machines Pile-mille on

Concededly

peuvent découvrir des versions pour Atari ST, PC, Amstrad CPC, Amiga, Apple Igs et consoles.

UBI augmente aussi son potentiel tout élargissant de façon à attaquer des marchés plus substantiels que l'hébergement : l'Europe au premier chef, et les Etats-Unis avec une grande conviction. Un accord récent a été signé avec la firme américaine Epyx, l'éditeur de Olympic et Californian Games distribuant à son tour des jeux incroyables. Le vola levé sur certaines nouvelles idées (aussi à penser que le succès n'est pas hors de portée).

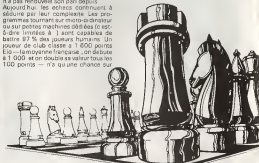
Stanton demande l'avis
Commande, Oracule, Iron
Lord et surtout, Puffy s'age
sous les nouvelles armes
de la technologie et du type
argente traité avec humour.
L'intérêt est assuré par 12
tableaux. Le personnage
benoîte de l'histoire est
un jeune homme qui vivrait
avec des facultés (force et
vitesse) différentes. Dans les
couleurs vus de haut, on
trouve des clés, des coffres,
des objets mystérieux, des
électriques, des piles, des
brut, toute la panopie au
service d'un thème toujours
un peu agité, de
gratification
d'illustrations sonores
convenant. Il suffit pour
cela d'entendre les
investives des Puffy ou le
bruit des diaphragmes tranchant le
silence. Les sons sont
pour la rentrée scolaire ou le
fin de l'année
l'infin, s'y dévient vous
percevez — un plaisir sur un
niveau. Les sons sont
logiques, lointains et
dénoués, il vous faut
savoir qu'il s'agit
probablement du fantôme de
la musique, d'un casse note
qui "CHAH" à la S. L.

LES SGBD D'ÉCHECS

La raison du plus fort

La force des programmes d'échecs s'est accrue ces dernières années, au-delà de toute espérance. Le meilleur — *Hitech* — atteint même le niveau de maître. Mais une nouvelle race de logiciels vient de naître : les bases de données informatiques, comme *ChessBase*, permettent à des joueurs comme Kasparov, Karpov, Miles ou Nunn d'améliorer leur préparation. Au top niveau, ces SGBD deviennent une nécessité.

Cette prédiction se révèle fautive. Le maître coconné, David Lévy, paraît quant à lui 100 000 € ou deux ordonnateurs ne le battaient entre 1975 et 1985. Il n'a pas remporté son pari depuis. Aujourd'hui, les échecs continuent à séduire par leur complexité. Les programmes tournent sur micro-ordinateur ou sur petites machines dédiées (le célèbre Intellivision) à une capacité de battre 97 % des joueurs humains. Un joueur de club classe à 1 000 points Elo — l'ampérage français, on débute à 1 000 et on double sa valeur toutes les 100 points — n'a qu'une chance sur



Gary Kasparov,
champion du monde d'échecs

Il y a trente ans, le jeu d'échecs symbolisait le type même de l'activité que l'ordinateur ne saurait jamais aborder, parce qu'elle était typiquement humaine. Mac Carthy, l'inventeur du terme "intelligence artificielle", prétendait cependant qu'il ne faudrait pas attendre plus de dix ans pour qu'un programme devienne champion du monde.

seize de battre un ordinateur d'échecs dédié classé à 2 000 points Elo, en coûtant généralement moins de 4 000 F (contre 400 F pour le même programme sur disquette tournant sur Atari ou PC). Mais Kasparov, champion du monde à battus ces mêmes ordinateurs par 32 à 0 lors d'une Simultane.

À haut niveau, les concepts concernés par l'évolution d'une partie sont bien au-delà de l'horizon actuel des plus puissants ordinateurs : à moins que ce ne soit le mode de formalisation qui améliore ses propriétés, mais fortement

insuffisant. Les meilleurs joueurs n'arrivent pas toujours à expliquer leur démarche avec des mots. Cela reste du domaine de l'intuition. Selon Kasparov, un grand maître est capable de reconnaître environ 50 000 combinaisons. Encore sont-elles enfouies au milieu de situations d'où il s'agit de les reconnaître. Mais pour Kasparov, il y a aussi l'agressivité — l'esprit compétitif, voire la fierté — qui interviennent au plus haut niveau des échecs. De nouveau, aucune machine ne peut imiter ce facteur.

na jamais de travail. Mais lorsqu'on va rencontrer un adversaire / promoteur permet de lister ses points, de les analyser, de personnaliser sa préparation.

JDS — Cela permet-il de découvrir des faiblesses chez votre adversaire ?

JPM — Supposons qu'en étudiant les cinquante dernières parties de mon adversaire, je constate qu'il gagne plus souvent avec les noirs sur une ouverture du pion dame que sur une ouverture du pion roi. Je suis probablement en train de préparer à affronter un ouvrier du pion roi. Ensuite je vais m'efforcer de déterminer quelles sont les ouvertures du pion roi du côté le plus faible.

LES NOUVEAUX MODES D'ENTRAÎNEMENT

Si, au niveau du jeu, les ordinateurs ne constituent pas des partenaires d'entraînement importants pour les très forts joueurs, ces derniers ressentent en revanche le besoin d'utiliser ces bases de données multitenantes. La première a été fournie sur micro. ChessBase a été développée sur Atari par deux Allemands : Matthias Wulfmeier, un jeune physicien, et Frédéric Friedel, un joueur d'échecs. Pourquoi ces bases de données ont-elles été considérées comme

Les techniques s'effectuent par devinçes ou par loupes.

[illegible]

tellement révolutionnaires ? Nous avons interrogé Jean Pierre Mervat, joueur d'échec professionnel et distributeur en France de ChessBase JDS — Pourquoi les joueurs de compétition sont-ils amenés à utiliser des bases de données ?

JPM — A haut niveau, la préparation inclut l'étude de milliers de pages. Il faut non seulement connaître mais comprendre. L'ordinateur ne remplace

Desk Moves Enter Key Export Assign Positions Tools



PhosCRase

Printed in U.S.S.R.
 Printed according to GOST
 Sheet 5B
 Paper 60/90

10	0	
----	---	--

55. 6cI 3F4
 56. 6cI 11

Viaquer les parties sans avoir à bouger les pièces offre un gain de temps appréciable.

1905	0-1	26	Flows
1905	0-1	27	Flows
1905	1-0	33	Flows
1905	0-1	47	Flows
1905	0-1	23	Flows
1905	1-0	45	Flows
1905	1-0	20	Flows
1905	1-0	37	Flows
1905	1-0	68	Flows
1905	1-1	41	Flows
1904	0-1	73	Flows
1904	1-1	15	Flows
1904	1-0	29	Flows
1904	0-1	52	Flows
1904	0-1	41	Flows
1904	1-0	88	Flows

Faibles nouvelles d'ouverture, de New in Chess et de l'International ChessBase
bénéficient d'un temps de base plus
C'est une des nouvelles plus de 2 000
parties!



ChessBase est un des outils essentiels
sur le marché de la micro à fournir une
satisfaction des joueurs. Ce logiciel, ainsi
que ses propres nouveautés.

Desk Control functions

List all keys:

No. title

- | | |
|-----|---|
| 1 | ChessBase |
| 44 | Main Variation |
| 44 | Classical Sicilian |
| 44 | Labandonnas Variation |
| 50 | Sicilian |
| 60 | Sicilian Variation |
| 60 | Maroczy Bind |
| 76 | Pavlov |
| 89 | King's Pawn Variation |
| 93 | Richter-Rauzer Attack |
| 137 | Dragon Variation |
| 137 | Rauzer System (Modern Dragon Variation) |
| 137 | Scheveningen System |
| 137 | Keres Attack |
| 137 | Semi |
| 137 | Maroczy Variation |
| 137 | Sicilian with 6.f4 |
| 137 | Sicilian with 6.f5 |
| 2 | Pirc / Modern Defense |

commencé à dicter mes parties sur
l'ordinateur. Un peu plus tard, lors
d'une Simultane avec l'équipe natio-
nale de Suisse à Zurich, j'ai eu l'oc-
casion de vérifier l'efficacité de cette pré-
paration. Un des joueurs avec lesquels
une victoire éclatante, mais en revanche
cette partie sur l'ordinateur, j'ai vu le
jeu dont son adversaire avait pu
l'arrêter. Je lui ai donc offert l'occasion
de relâcher les mains coupes. Il n'en
croit pas sa chance et se trouve en
terrible fâcherie. Alors bien j'ai relâ-
ché mon préje.

DE L'INTELLIGENCE EN CONSERVE

Qu'il s'agisse de bases de données ou
de programmes de jeu, les systèmes
échiquéens sont en quelque sorte la
intelligence en conserve. Encore faut-
il savoir les ouvrir, en utiliser ce qui s'y
trouve afin de faire de la bonne cuisine.
Pour cela, les possesseurs d'Atari sont
privilegiés. Un programme comme le
Mephisto Amsterdam vendu 12 000 F
dans la commerce avec le boîtier en

bois ne vaut que 390 F sur Atari, sous
le nom de Pascal Chess vous pouvez
venir. Europe Echo d'avril 1988
confirme qu'il s'agit bien du programme
de Richard Lang II. D'autres pro-
grammes, les Chessmaster 2 000, al-
lèrent un graphique excellent à un ni-
veau de jeu tout à fait supérieur.
N'importe, ça peut donc aujourd'hui,
pour quelques milliers de francs à of-
frir un partenaire capable de battre
37 % des joueurs ! Reste à passer son
somme dans les 3 % restants, sans dé-
brancher l'appareil. Les points gagnés
par l'ordinateur ne comptent pas dans le classement.

Jaques De Schryver

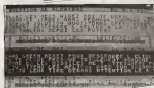
ChessBase

ChessBase se compose d'un échiquier graphique fonctionnant sous Gam et
d'une base de données indéfinissable. Les clés vous permettent la classification
d'un club de Chess mais il est possible de redéfinir ses propres clés, d'imprimer,
d'exporter, de fusionner les bases.
Un club d'échange permet à un joueur qui rentrerait par exemple l'intégralité de
Morphy de l'échanger, plusieurs fois contre un ensemble de disquettes
correspondant à un autre joueur. Les volumes de New in Chess sont vendus
systématiquement en disquette. ChessBase servira à réaliser la
John Nunn participent à ces échanges.
Autre avantage, couplé à un traitement de textes, ChessBase servira à réaliser la
bulletin d'un club ou d'un tournoi, ou même un livre, rapidement et en
couplage avec un logiciel de protection sur PC.
— version professionnelle : 1 500 F TTC
— ChessBase version de base : 2 200 F TTC
— version professionnelle avec abonnement à ChessBase Magazine (bimestriel)
avec et réception de disquettes (4 000 parties) : 2 200 F TTC
— version de base 1 900 F TTC
— version professionnelle avec abonnement à ChessBase Magazine (bimestriel)
avec et réception de disquettes (4 000 parties) : 1 900 F TTC
— version professionnelle avec abonnement à ChessBase Magazine (bimestriel)
avec et réception de disquettes (4 000 parties) : 1 900 F TTC
ChessBase est diffusé en France par J.-P. Mercier - 17, rue Gambetta
75020 Paris Tél. (1) 43 49 60 23

A VOTRE SERVICE

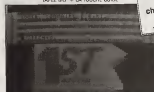


vous présente



LA PLUS GRANDE BIBLIOTHÈQUE DE
VOS PROBLÈMES TECHNIQUES VOS ASTUCES
SUR LES DIFFÉRENTS LOGICIELS DE
VOTRE ORDINATEUR
TAPEZ 80* + LA TOUCHE GUIDE

UNE MINI
TELEVISION
à gagner
chaque semaine
Tapez FOUR
+ la touche guide



LE GUIDE QUOTIDIEN AVEC LA REDACTION
DE VOTRE JOURNAL PRÉFÉRÉ VOS IDÉES ET
DEMANDES D'INFORMATION
TAPEZ 157* + LA TOUCHE GUIDE



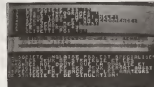
LA PLUS GRANDE BIBLIOTHÈQUE DE
VOS PROBLÈMES TECHNIQUES VOS ASTUCES
SUR LES DIFFÉRENTS LOGICIELS DE
VOTRE ORDINATEUR
TAPEZ 80* + LA TOUCHE GUIDE



LA PLUS GRANDE BIBLIOTHÈQUE DE
VOS PROBLÈMES TECHNIQUES VOS ASTUCES
SUR LES DIFFÉRENTS LOGICIELS DE
VOTRE ORDINATEUR
TAPEZ 80* + LA TOUCHE GUIDE



L'ORDREUR DE VOS REVES UN GRAND
ORDRE. COMMENT SERAIT LA MACHINE
INFORMATIQUE QUI FOURNIT VOS REVES
LE PLUS ?
TAPEZ 80* + LA TOUCHE GUIDE



LES NEWS DES INFORMATIONS
DU MOMENT POUR ÊTRE AU COURANT DE
TOUTE L'INFORMATION
TAPEZ NEW + LA TOUCHE GUIDE

ET AUSSI UNE MESSAGERIE, DES BOÎTES AUX LETTRES, DES MURS GRAPHIQUES, DES
INFORMATIONS SUR LES LOGICIELS, UNE ÉVOLUTION PERMANENTE DU SERVICE.
ET BIEN TÔT : LE RECHARGEMENT

3615 MICROTREL

EUROPAGE

Le logiciel de PAO qui compte

Europage inaugure un genre nouveau sur Atari : le logiciel de mise en page essentiellement orienté vers la création de formulaires induisant des calculs — factures, fiches de paye, bons de commande, etc. Autrement dit, Europage est le cocktail d'un logiciel de PAO et d'un tableur.

C'est le logiciel Magique sur Macintosh qui inaugure le mélange de mise en page. Sur Atari, seul BeckerSoft pouvait prétendre à cet usage, mais de manière bien plus limitée. Force est de constater qu'il y a la réponse à un besoin véritable. Combien de secrétaires « je vais assister à pondre des tableaux, j'ai de la peine à faire des calculs, j'en viens d'ailleurs à penser que le logiciel d'Excel sur Macintosh tient largement sa part que ce tableau permet de produire pas trop d'ailleurs des tableaux comportant des calculs. Europage est un produit qui mise sur la simplicité d'utilisation et la convivialité, chose primordiale. Les logiciels que le public utilise en est pas professionnel dans l'informatique et aspire à ne pas perdre de temps.

Présenté sur une doublette double, Europage se divise en deux modules communiquant directement. EDITION 1990 pour la création des formulaires et le GAISE pour leur exploitation. Chaque module comporte une barre de menus dotée aux messages d'aide et permet d'assurer directement les fonctions du base de données, formater, aligner et changer de nom d'un fichier (il ne manque que les fonctions copie et informations). Europage est un logiciel fonctionnant sous GDDOS (le Guerre des polices) : il fonctionne donc à merveille avec les imprimantes laser Atari, mais aussi avec les 9 et 24 aiguilles d'Epson et la SMM 804 d'Atari. Une version Postscript d'Europage est en cours de développement. Un regret cependant : le logiciel n'est livré qu'avec les fontes en dotiers pour Epson 9 aiguilles. Si cela ne pose pas de problèmes aux posses-



Europage : simplicité et dépouillement d'impression

seurs d'imprimantes Laser qui trouveront le nécessaire dans l'embellissage de leur machine, il n'en va pas de même pour les possesseurs de 24 aiguilles et de SMM 804 qui auront des difficultés à obtenir leurs données. Je rappelle que les produits GDDOS sont sous licence Digital Research, et que par conséquent, il est impossible de les trouver dans le domaine public. L'utilisateur sera donc forcé de s'adresser à Atari ou à Etenne Féliz et Cie. De même il est dommage que Europage ne possède pas de programme d'installation automatique comme l'impression Publisher ST (GSI) ou Wire (Micro-Soft) car, en droit des exploitations

claire du manuel, le système des fichiers « ASCII 85 » demeure assez obscur et bien des novices. Sur le plan mise en page proprement dit, Europage comporte de nombreuses fonctions et une assemblée d'objets. On peut dire qu'il est le seul logiciel GDDOS à posséder le texte en style ombre ou relief et des lettres et caractères avec des ombres et des effets. Il faut aussi noter la possibilité de cloner les objets simplement en appuyant sur 'Shift'.

LES LACUNES DE LA MICRO-EDITION

En revanche, il y a le manque trop de fonction pour être un logiciel de mise en page à part entière comme l'est l'Argente.

- pas de possibilité de coloriage ni de double justification du texte
- pas de possibilité de différenciation de style sur une même ligne, il faut créer deux objets voisins différents pour avoir un mot en gras par exemple
- impossible de choisir la taille d'une image à la source
- pas de version/assembleur des objets comme sur Easy Draw
- Mais ces limites ne sont pas véritablement gênantes dans le cadre que s'est fixé le logiciel. Cependant il me faut citer d'autres défauts qui seront sûrement corrigés rapidement
- une lenteur d'affichage du texte excessive associée à une bufférisation trop importante du clavier entraînant de longues immobilisations du logiciel.

— impossibilité de choisir le plan sur lequel on place un objet (premier ou second)

— les formats d'images vectorielles (Gem Draw/Easy Draw) ou scannées à 300 DPI qui donnent des résultats meilleurs que le format Degas ne sont pas non plus implémentés. Car leurs outils graphiques ne permettent pas de créer des commentaires par exemple (lignes obliques impossibles)

— mais surtout, l'absence de repère et de graduation fait gravement défaut pour inscrire un document dans du papier en tête ou des formulaires pré-imprimés sans utiliser le trop sollicité préimprimé.

Europage est donc largement incomplet sur le plan micro édition.

FUNCTION TABLEUR : POINT FORT DU LOGICIEL

A l'inverse, dans le domaine des calculs, Europage s'élève à la fois, formant et en acquisition avec son

objectif. Bien qu'il ne soit pas question de rivaliser avec Vop ou Calcopost 2, le fonction « tableau » est le point fort du logiciel, surtout les possibilités d'insertion et de calcul sur des heures d'impression des valeurs par défaut, de ne pas imprimer certains champs, et surtout le calcul conditionnel. De même, l'obtention d'informations sur un objet par simple double cliquage dans le module « Saisie » est très utile. A mon sens la seule fonction manquante est la programmation des touches. Au total, Europage est plutôt un logiciel pratique et, il dépasse quelques défauts de jeunesse, il pourra convaincre un producteur à l'abri d'avoir pour bon nombre d'entreprises du type Pme/Pre. Il faudra aussi songer à améliorer le packaging du produit qui présente dans une valisette de plastique bleu électrique avec des moles jaunes et un manuel soigneusement décoré, ressemble trop à un super cadeau Bonux I.

ANTHONY FOUGUEREY

ME CONSERVER PRECIEUSEMENT CAR...

NUL MICRO N'EST A L'ABRI D'UNE PANNE

DEMANDEZ VOTRE

ELLE EST GRATUITE !

PROFITEZ VITE DE SES MULTIPLES AVANTAGES...

LE N°1 DE LA REPARATION ET DES PIECES DETACHEES DE MICRO-ORDINATEURS ET PERIPHERIQUES A VOTRE SERVICE

31 rue de Maubeuge 75009 Paris. tel: 48-74-38-30

COMMODORE ATARI

AMSTRAD SINCLAIR ORIC THOMSON APPLE ETC...

- PRIORITE SUR LES REPARATIONS
- REMISES SUR REPARATIONS EXTENSIONS ETC
- UN DIAGNOSTIC GRATUIT DE VOTRE MICRO ETC
- NOT LINE : 48-74-38-30**
- Offre valable jusqu'au 30 septembre 1988 (prix normal de la carte : 100F)

BON DE COMMANDE

CARTES PREPENSEES (valable 30 jours à partir de la date de la commande)

Nom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____

Ville : _____

Maison et type de connexion : _____

5, boulevard Voltaire 75 011 PARIS

VOICI 18 RAISONS D'ACHETER VOTRE ST DANS NOTRE ESPACE ATARI

Téléphone: 43. 38. 96. 31.

I - CONSEILS DE SIMON

Simon a été nommé meilleur spécialiste ST par la société ATARI France. Venez le rencontrer, il vous donnera toutes les informations et les conseils dont vous avez besoin avant l'achat de votre ordinateur.

II - S.A.V.

Sylvain, le maître du tor à souder, est présent tous les jours. Réparations, broutilles, câblages, extension de mémoire, changement de drive, pose de boîtier, sont effectués très rapidement et garantis.

Changement de drive simple

face en double face :

1000 F.

III - GRAPHISME

- Degas
- ZZ rough
- ZZ-2 D
- Spectrum
- Table tactile Roland
- Scanner Canon
- Digitaliseur Realizer
- Digitaliseur Pro 07

IV - NOUVEAUX UTILITAIRES

- Gestock
- Spectrum 512
- Signum 2
- Basic GFA 3 0
- Time works (français)
- Le Comptable

Venez voir nos démonstrations !

V - PERIPHERIQUES

Moniteur SC 1425.....	2 400 F
Moniteur SC 1224.....	2 400 F
Drive SF 314.....	1 900 F
Drive SH 205.....	4 900 F
Drive Kumate.....	1 900 F
Moniteur HR 124/125.....	1 400 F
Digitaliseur.....	1 750 F
Mémoire.....	2 250 F
Drive Kumate 5.1/4.....	1 900 F
Table tactile Roland.....	10 000 F
Scanner Canon.....	12 000 F

VI - IMPRIMANTES

Nous sommes spécialisés en imprimantes, nous les avons toutes en stock et en démonstration, venez les essayer. Nos prix sont imbattables !

- SM 804
- Panasonic KX
- Star LC10
- NEC P6
- SLW 804
- Star LC10 couleur
- Star NE24-10
- Sharp JX720 couleur

VII - ACCESSOIRES

10 disquettes de marque.....	99 F
Boîte de rangement.....	60 F
Tapis pour souris.....	99 F
Ruban SMW 824.....	79 F
Ruban Star NC10.....	79 F
Cable imprimante.....	130 F
Cable parallèle.....	130 F
Souris.....	390 F
Free Boot + pose.....	390 F
Joystick Atac.....	70 F
Inverseur couleur HR.....	290 F
Housse.....	90 F

VIII - PRIX SUR LA GAMME 520 ST ET 1040 ST

520 STF seul + 40 log. + 10 disquettes :	3 490 F
520 STF + moniteur HR monochrome + 40 log + 10 disq.....	4 480 F
520 STF + moniteur couleur 1425 ou 1224 + 40 log. + 10 disq 5 480 F	
1040 STF seul + 40 log. + 10 disquettes :	4 790 F
1040 STF + moniteur HR monochrome + 40 log + 10 disq.....	5 990 F
1040 STF + Laser + Le Rédacteur 10 250 F HT	

Si vous trouvez moins cher, nous nous alignons immédiatement + UN CADEAU SURPRISE

IX - NOUVEAUX JEUX

Shackled.....	210 F
Gauntlet 2.....	210 F
Beyond the Ice Palace.....	190 F
Firm and forget.....	210 F
Thunder Cat.....	210 F
Bermuda project.....	240 F
Supply boy.....	240 F
Exploit.....	350 F
Danjon Master.....	250 F
Scenery disk Europe.....	230 F

X - LOGICIELS PROFESSIONNELS

- Gestock
- Complément Mensor
- Facturation Mensor
- Stock Mensor
- Paie Mensor
- Comptabilité Jaguar
- Solution
- Supabase professionnel
- Publishing Partner
- Time Work (français)

Formation assurée !

XI - PRIX SUR LA GAMME MEGA ST

Mega ST 2 monochrome + 40 log. + 10 disq.....	9 950 F
Mega ST 2 couleur + 40 log. + 10 disq.....	11 715 F
Mega ST 4 monochrome + 40 log. + 10 disq.....	12 585 F
Mega ST 4 couleur + 40 log. + 10 disq.....	14 215 F
SLW 104 + nombreux programmes DTP pour laser et couleur en lot.....	31 350 F
Mega ST 2 laser.....	20 950 F
Mega ST 4 laser.....	23 950 F
Solution PAO: Mega + 1 disquette pour imprimante laser + Time Works et Redacteur + formation.....	26 900 HT
Pour tout achat sur la gamme Mega ST:	
- formation	
- installation (Paris et Région Parisienne)	
- maintenance gratuite sur site pendant 1 an	
- étude d'offre correspond à vos besoins	
- meilleur rapport qualité-prix (hors Taxe)	

XII - OCCASIONS

Nous avons souvent en stock des ordinateurs d'occasion en parfait état:
520 STF à partir de... 2 100 F
1040 STF à partir de... 3 400 F

Ce matériel est garanti un an !
Téléphonez-nous !

XIII - REPRISES

Pour tout achat dans la gamme Mega ST, nous reprenons au plus haut cours votre ancien 520 ST/1040 ST.

XIV - PROMOS DU MOIS

- Star LC10..... 2390 F
- 520 ST + imprimante..... 4490 F
- + Litarte.....
- 1040 ST + imprimante..... 7290 F
- + Litarte.....

SH 205 disque dur ATARI
SUPER PROMO

XV - CADEAUX

Pour tout achat d'un ordinateur, nous vous offrons 40 logiciels :

- Jeux
- Utilitaires
- Accessoires de bureau
- Traitement de texte
- Gestion familiale
- Gestion artistique
- Gestion marquée
- et bien d'autres...

XVI - PAIEMENT

Facilité de paiement sur 5 mois sans aucun intérêt

- carte bleue
- crédit Cetelem
- carte Aurion

Remise maximum:

- étudiants, enseignants,
- comités d'entreprises,
- collectivités, groupe.

Téléphonez-nous !

XVII - V. P. C.

Toute marchandise chez vous en 24 H (service express Ducros), en fonction des stocks et dès réception de votre commande.

Service correspondance, demandez.

S'adresser au 43 38 96 31.

XVIII - SERVICES ET PRIX

Nous insistons sur le service. Tout client aura le meilleur service et le meilleur conseil avant son achat. Ensuite, le client aura une assistance permanente, un magasin ou par téléphone de 10 à 19 h, du lundi au samedi. Quant à nos prix, ils sont les mieux étudiés du marché. N'hésitez plus, venez nous rendre visite et faire la différence avec la concurrence.

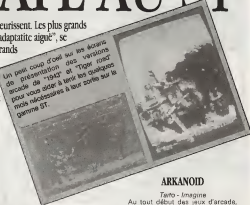
DU CAFÉ AU ST

Ça n'en finit plus, les adaptations fleurissent. Les plus grands éditeurs, touchés par une crise "d'adaptativité aigüe", se mènent une guerre sans merci, à grands coups de milliers de dollars, pour décrocher un contrat avec les meilleurs du moment : Sega, Capcom, Taito, Namco, Techno et autres Data East.

Parfois réussie, parfois complètement ratée, l'adaptation se vend Vite, passée au "litrato scope" quelques-unes des plus rentables sur ST, en attendant encore plus — pourquoi pas Rygar, Road Blaster, Shunoh, Galaxy Force, Vigilante, Blasteroids, etc.

OUTRUN

Sega - US Gold
La pari le plus difficile à tenir. Qui n'a pas entendu parler, au moins une fois dans sa vie, de cette superbe course automobile, qui allait faire d'Outrun Sega l'un des plus grands conducteurs du moment ? Pourtant, le jeu est extrêmement simple : au volant d'une (superbe) Ferrari Testarossa, avec une (non-moins superbe) blonde à vos côtés vous foncez à plus de 300 à l'heure, sur un circuit enchanté. Votre seul but : aller le plus vite possible, et pourquoi pas, jusqu'à l'arrivée, dans un temps bien sûr limite. Ce n'est bien entendu pas si simple qu'il y paraît. Les autres concurrents de la course (des Porsche, BMW et des camions) ne l'entendent pas de cette oreille. Et puis, le circuit est compliqué : virages en épingles côtes traîtresses — sont au rendez-vous. Le tout sur un fond musical d'enfer, choisi en début de jeu parmi trois possibilités.



ARKANOID

Taito - Imagine

Au tout début des jeux d'arcade, alors que la micro-informatique familiale n'était encore qu'une lueur lointaine dans les yeux de son père, trois types de jeux faisaient fureur : les "space invaders", les "pac-man" et les "break-out". Le temps vient, ce genre a disparu petit à petit jusqu'au jour où dans un éclair de génie, Taito a sorti son Arkanoid, un casse-briques remis au goût du jour. Le principe du jeu est toujours le même : une raquette en bas de l'écran à déplacement latéral, et une balle à envoyer sur un mur de briques. Chaque brique touchée disparaît, créant un trou dans le mur. Et ainsi de suite jusqu'à ce que le mur entier soit détruit. Simple mais efficace. Mais Arkanoid n'offre quelque peu certaines briques, en se détruisant, laissent à l'échapper un bonus qu'il faut attraper avec la raquette. On peut ainsi obtenir une mitrailleuse, une balle morte, une raquette collante ou allongée, un passage au tableau suivant, etc.



Mais ce n'est pas simplement la qualité du jeu qui a fait la réputation d'Outrun. La console, une véritable voiture de poche sur roues, tantôt de droite à gauche dans les virages, y est pour beaucoup. Nous en parlerons sur micro, c'était aussi nous priver de sa magie. De même qu'un joystick ne remplace jamais un volant. Le version ST d'Outrun est pourtant la meilleure, comparativement aux nullités innommables que US Gold avait sorties sur 8 bits. Malgré compilation en vidéo.



Sur micro, ça n'a pas été tout-à-fait ça : oh, certes, l'esprit du jeu a été conservé, et les tableaux fidèlement recopiés. Mais les adaptations — et c'est normal après tout — ont beaucoup perdu en graphisme, animation et son. Seul point à retenir : les versions 16/32 bits, dont bien sûr la ST. Le maniement à la souris a apporté un plus, rendant le jeu très agréable à manipuler.

BUBBLE BOBBLE

Taito - Firebird

Deux jeunes brontosaures, Bub et Bob, partent à la recherche du baron Von Blubba dans le but avoué d'en finir avec lui. Mais il va de soi que leur quête ne sera pas aussi simple. Cent tableaux sont à traverser avant de parvenir au baron, chacun étant garé par plusieurs monstres meurtriers. Les armes de nos brontosaures sont des bulles de savon, pour éliminer leurs adversaires. Cela fait, il faut les faire éclater et manger le bonus ainsi gagné. Apparemment simple, mais encore une fois, il ne faut pas se fier aux apparences. Ajoutons à cela la possibilité de franchir plusieurs tableaux d'un seul coup, de collecter un super-bonus (le n'en dis pas plus...). Tout, dans Bubble Bobble avait été pensé dans les moindres détails. Que dire de Bubble Bobble ? Taito avait programmé un jeu fort simple, mais très sympathique. Les graphismes, tout droit sortis d'un des-

sin animé, la musique genre folklore autrichien, plus la possibilité de jouer à deux, l'avaient rapidement fait grimper au top niveau des jeux d'arcade. Version ST, c'est exactement pareil. Jamais conversion n'avait été aussi réussie, même Arkanoid est battu. Chapeau, messieurs de Firebird !

ROAD RUNNER

Atari Games - US Gold

Beep-beep ! Les oreilles-boucles de la Warner Bros ont eu, eux aussi, leur heure de gloire en salle de jeu, par la grâce d'Atari Games, la division "coin-up" d'Atari Corporation.

Le jeu est, là encore, extrêmement simple : pour chasser par Wile Coyote un "beep-beep" doit lui échapper, en courant dans tous les sens, et en mangeant des graines épiquies çà et là, pour reprendre des forces. Très fidèle au dessin animé, Road Runner a repris les graphismes pour ainsi dire trait pour trait. L'humour aussi : tous les gags de la Warner ont été judicieusement intégrés dans le jeu. Le coyote en patins à réaction, ou réduit en tas de cendres après l'explosion de sa fusée propulsive. Et, en fin de jeu, les très ciblées "That's all, folks". Rien n'a été oublié.

US Gold a fait tout aussi bien sur ST, les connaisseurs ne seront pas déçus. C'est ce qu'on appelle de l'adaptation fidèle. Deux petits regrets toutefois : le scrolling, horizontal bien sûr, n'est pas tout-à-fait à la hauteur du jeu, ni de l'écran de jeu, qui ne couvre pas l'écran entier du ST. Mais si c'est là le prix qu'il fallait payer pour avoir un bon jeu, je le paie avec d'autant plus de plaisir.

BUGGY BOY

Tatsumi - Elite Systems

Encore une simulation de course automobile. Mais cette fois-ci, Buggy Boy vous place au volant d'un buggy tout terrain, aux obstacles aussi nombreux que variés. Là encore, il s'agit d'une course contre le montre, dans laquelle chaque accident fait perdre un temps monstrueux. Une seule solution donc pour finir à temps : connaître





par cœur chacun des cinq parcours possibles.

La console de jeu représentant un vrai Buggy dans lequel on s'asseyait très confortablement. En plus du volant, un levier de vitesse permettait de passer le moteur à l'état "low", indispensable au démarrage et aux endroits difficiles, à l'état "high", pour aller vite. De plus, trois écrans visuels chacun une image différente, offraient une vision très panoramique du circuit.

Le jeu lui, ne posait pas de problème particulier, n'était pas les barrières, barrières, plans d'eau, rochers et autres arènes disséminés sur la piste, n'en emplatèrent de

terminer à temps. Une difficulté supplémentaire était toutefois ajoutée par la présence de drapeaux et banderoles indispensables pour faire des points ou gagner deux secondes supplémentaires. D'autres bonus sous forme de ballons de foot (?) pouvaient apparaître sur le circuit, ou étaient dissimulés dans des rochers trompeurs.

Version ST, pas de problème, c'est kif-kif. À part la console, bien sûr, tout le jeu est identique, mais ralentit, comme il fallait s'y attendre. Ce n'est toutefois pas catastrophique, et Buggy Boy reste une très bonne adaptation.

SLAPFIGHT

Falco - Imagine

Parmi les jeux d'arcades les plus adaptés, les "shoot en air" au balai sans l'ombre d'un doute le perd du lion. Ce sont généralement les plus jeux spectaculaires, et les plus simples à programmer.

Ainsi, SlapFight, ce jeu qui vous met aux commandes d'un chasseur survolant une planète couverte de méchants, avec pour mission de l'en nettoyer. La planète défile lentement, dans un bandeau scrolling vertical. Le jeu consiste à détruire tout ce qui bouge, sachant que sous certaines cibles se dissimulent des étoiles, qu'il faudra alors attraper. C'est grâce à elles, en effet, que le joueur pourra augmenter ses capacités et/ou la puissance de tir de son vaisseau : vitesse accrue, tir latéral, ailes supplémentaires augmentant l'emplètement, bombes destruc-



teurs sont eux aussi exactement les mêmes. Mais là où le bât blesse, c'est dans l'armement : les ailes supplémentaires, par exemple, sont tellement petites qu'on les croirait absentes. Comme le faisait remarquer, très justement d'ailleurs, mon camarade Ange Lartiche l'autre jour, "je suis convaincu que l'on pouvait faire mieux sur ST".

STAR WARS

Atari Games - Domark

Plongez en plein dans l'univers redoutable de Georges Lucas, identifiez-vous à Luke Skywalker et, enfin, laissez la Force vous pénétrer (c'est dégoûtant) et vous guider. Tel est le défi que vous propose Star Wars, un excellent "shoot en air".

Le jeu commence par le choix du niveau (faute moyen difficile). Les deux premiers octroient un bonus de 400 000 points si on les termine, le dernier, le niveau de 800 000. Et il n'est pas indispensable, contrairement à beaucoup de jeux de terminer les deux premiers tableaux pour passer au dernier.

Ensuite, place à l'action, vous vous imaginez assis dans un "chasseur X", le drôle H2-O2 derrière vous, qui vous guide. On reconnaît bien sa "voix". Des chasseurs Tie arrivent de tous les côtés, vous tirant des boules de feu par dizaines. Seule votre destinée à manier la manette à balai pourra vous sortir de ces mauvais pas.

Fin de la première partie de la mission et début de la seconde. Un message télépathique sans doute retentit : "Use the force, Luke!". Dans un couloir d'évasion de l'Etoile Noire, vous voyez jusqu'à l'entrée du réacteur nucléaire pour y lancer une torpille, tout en évitant les défenses et leurs tir meurtriers. Heureusement, un bouclier énergétique vous protège. Il vous autorise huit impacts avant la destruction de votre chasseur.

Sorti voilà déjà pas mal de temps — en 1985 si ma mémoire est bonne —, Star Wars n'a fait l'objet d'une adaptation sur micro que cette année. Pourquoi un tel délai ? Le graphique et l'animation, entièrement vectoriels, n'ont pas, à l'évidence, posé beaucoup de problèmes aux programmeurs de chez Domark.

Méfiant. L'attente a valait le peine, et nous avons droit, là encore, à une excellente adaptation.

IKARI WARRIORS

Techno - Étte Systems

Un avion s'écrase dans la jungle. À son bord, deux frères jumeaux, fils spirituels de Rambo. Alors qu'ils se rendent au QG ennemi pour dévorer le général Alexander Bonn, enlevé par un groupe de terroristes, leur avion a été abattu par la DCA. Du coup, les deux condamnés à y aller à pied. Heureusement, leurs armes n'ont pas été détruites dans l'accident.

Eh oui, encore un shoot'em up à la "Commando". Le décor, cette fois-ci, est la jungle, mais le principe reste le même : descendre un maximum de soldats ennemis, tout en évitant de se faire soi-même descendre.

Pourtant, quelques petits plus ont suffi à Ikari Warriors pour se hisser rapidement en tête des hits parades de l'époque. Par exemple, le jeu a deux niveaux animés, devenu chose courante de nos jours, la possibilité de piquer des chars et des munitions à l'ennemi, et une



beauté graphique indiscutable. Une action sans cesse constante et oppressante, pas un seul moment de répit pour le joueur, si ce n'est lorsqu'il meurt.

Étte Systems avait déjà conçu une adaptation d'Ikari Warriors pour B bits il y a quelque temps déjà. Les versions 16/32 bits arrivent enfin,

qui bénéficient d'un peu plus de savoir-faire. De fait, le jeu sur ST est assez agréable à jouer, mais surtout, très fidèle à l'original. On ne regrettera que la lenteur de l'animation, défaut sans lequel Ikari Warriors eût été un jeu parfait.

Étienne Moreau

Logiciels	Éditeurs sur micros	Éditeurs de l'arcade	Graphisme	Animation	Bruitage	Nb joueurs simultanés	Appréciation du scénario	Appréciation de l'arcade	Nb joueurs simultanés
ARKAD'ID	Imagine	Taito	****	****	****	1	18	*****	18
BIONIC COMMANDO (voir test)	Gal	Capcom	****	****	****	1	15	*****	16
BUBBLE BOBBLE	Farland	Taito	*****	*****	*****	2	19	*****	18
BUGGY BOY	Elan	Tamarc	****	****	****	1	17	*****	19
ENDURO RACER	Activision	Sega	****	****	****	1	13	****	18
GAUNTLET	US Gold	Atari Games	****	****	****	2	14	****	17
GAUNTLET II (voir test)	US Gold	Atari Games	****	****	****	4	18	*****	18
IKARI WARRIORS	Étte	Techno	****	****	****	2	14	****	15
INDIANA JONES	US Gold	Atari Games	**	**	*	1	7	****	15
MARBLE MADNESS	Electronic Arts	Atari Games	***	**	**	1	12	**	16
METRODROID	Probe	Namco	****	****	****	1	14	?	?
RAMP RUN	US Gold	Sega	****	****	****	1	14	****	18
RAMPAGE	Activision	Bally Midway	****	****	****	3	14	*****	16
Road Runner	US Gold	Atari Games	****	****	****	1	16	*****	17
ROLLING THUNDER	US Gold	Atari Games	**	**	**	1	15	****	16
SHOCKED (voir test)	US Gold	Data East	***	****	****	1	11	****	15
SLAP FIGHT	Imagine	Taito	*****	*****	*****	1	13	*****	17
SOLDIERS OF KEY (voir test)	US Gold	Techno	****	****	****	1	17	*****	17
SPACE HARRIER (voir test)	Elan	Sega	****	****	****	1	18	*****	18
STAR WARS	Domark	Atari Games	****	****	****	1	17	*****	18
STAR SPIN*	Electronic Dreams	Atari Games	*****	*****	*****	3	16	*****	17
XENIOUS	Probe	Namco	***	**	***	1	11	***	15

PUBLIC ASTR LES VOYANTS SONT ALLUMÉS

Comment ? Vous ne connaissez pas encore votre signe, votre ascendant et la position des planètes dans votre ciel de naissance ? Réveillez-vous, dans un monde où les dernières découvertes scientifiques rejoignent le paranormal, ceux qui ne connaîtront pas leur thème astral ou n'auront jamais consulté un astrologue en l'an 2 000 seront tout à fait obsolètes, des dinosaures !

L'astrologie, art millénaire si galvaudé et déformé par de multiples médias, demande amour et temps. Ceux qui l'auraient apprenus gagneront beaucoup, non de vous comme seulement certains tout haut en lisant cet article, mais d'enrichissement personnel fait d'une meilleure connaissance de soi-même et des autres. Cette connaissance permettant de la plus saine mais de maîtriser son destin. Vous aller me dire : mais que vient faire le ST dans cette décision myco-metaphysique ? Le fait est que tout travail astrologique s'effectue en deux phases : une phase de calculs et une phase d'interprétation, cette dernière étant évidemment la plus intéressante. Et c'est là qu'intervient le logiciel en vous permettant d'effectuer des calculs rapides et précis et de les afficher sous formes de graphes, il vous évite de longues et fastidieuses heures de travail.

Néanmoins, nous avons présenté Astrovoque (First Astro) avant le tout de Public Astro, le dernier venu des logiciels d'astrologie pour ST. A sa connaissance, le deuxième, soignons-nous, si serons heureux de s'être dans l'erreur à se s'être car plus il y a de logiciels concurrents dans ce domaine, plus nous disposerons de produits performants.

Public Astro nécessite un 1040 ou un 620 ST avec un Mega de Ram et un écran couleur. Il ne fonctionne pas en haute résolution. Un disque dur est également le bienvenu car le logiciel se présente sous la forme de trois disquettes double face ou de six disquettes selon le type de lecteur que vous possédez. Vos trois disquettes forment le meilleur duo qui comprendent :

- une disquette Astro contenant les principales fonctions du logiciel ;
- une disquette Facteurs ;
- une disquette Interprète qui interprète les diverses positions planétaires et aspects rencontrés.

Tout travail commence par entrer les coordonnées de longitude, latitude, date et heure de naissance en TU (temps universel) de la personne dont vous souhaitez établir le thème. Une zone préalable de saisi des données est-elle appréciée car entrer les données en séparant chaque élément par une virgule semble à l'heure actuelle quelque peu archaïque, sauf si, en grand nostalgique, vous êtes à vous rappeler votre première leçon de Basic.

Cela peut vous donner des thèmes étonnants si, par inadvertance comme moi, vous avez séparé les minutes des degrés par une virgule en entrant la latitude. Le programme enregistre alors les minutes de votre latitude comme étant la longitude. Si vous n'êtes pas tout à fait sûr de l'heure de naissance, une option de calcul horaire offre certaines précisions sur la personne grâce à la position du descendant, du descendant du milieu du ciel. Ceci vous permet en roulant du ou avant une minute par minute de caler l'heure du

thème sur la minute donnant la description la plus proche de l'individu considéré. Une fois votre fiche enregistrée, vous pouvez créer votre thème. Un étrange ballet va alors commencer sous vos

quels pail des arques dans des cases sur lesquelles il suffit de cliquer pour avoir une interprétation de la configuration. Ces interprétations sont tirées du Dictionnaire astrologique de H.J. Gouchon.

Également calculer les directions primaires directes ou inverses. Ne soyez pas effrayé, même pas intimidé, il y a 11 heures pour effectuer ce travail. La seule solution est de le laisser travailler pendant votre sommeil.

NOTES

— **CHARGE MAXIMALE PAR LES DEGRES SYMBOLIQUES** —

De la qualité d'une naissance :

- **LEVE :** 9 à 20 " **SIGNIFICATION**
- Grande capacité naturelle ou intellectuelle mise au service de sa propre fortune
- **ASCENDANT :** 8 à 9 " **PROFOND**
- Inventures mais retour inévitable aux sources pleines de sa propre expérience du monde
- **FOND DU CIEL :** 20 à 21 " **GENEAL**
- Travail en rapport avec les divertissements du public
- **DESCENDANT :** 8 à 9 " **VIERGE**
- Ne peut être la proie de séducteurs parisiens sans scrupules
- **MILIEU DU CIEL :** 20 à 21 " **SIGNIFICATION**
- Equilibre qui élève sur le plan spirituel par exercice de sciences abstraites

NOTES : Ces indications doivent vous permettre de caler l'heure de naissance.

Édité par : Astrovoque

vous étonnez : apparition de l'horoscope natal, des directions symboliques pour un âge que vous aurez obtenu pendant la création du thème. Vous aurez tirés par les directions symboliques horoscope progressif, thème de révolution solaire, L'horoscope natal, l'horoscope progressif et le thème de révolution solaire apparaissant chacun sous trois formes différentes : une grille d'éléments (position des éléments dans le thème), une carte du ciel et un diagramme de consultation. Tout cela dans un défilément ininterrompu. L'écran se stabilise enfin après affichage du dernier élément, pour faire place à un sélecteur où chacune des études précédentes peut être rappelée et imprimée.

UNE CARTE DU CIEL MONTÉE À L'ANGLAISE

Si le déchiffrement de la grille d'éléments est à sans mystère, la carte du ciel est beaucoup moins évidente à lire car elle est montée à l'anglaise. Les zones occultées, c'est-à-dire celles qui ne sont pas représentées des lignes grises et des effets graphiques et de couleurs. Le tableau de consultation effectue la synthèse de la grille d'éléments et de votre carte du ciel. Les diverses positions planétaires et aspects sont indi-

limités de cette façon d'interprétation est incontestable. Toutefois, j'en mets une réserve. En effet, si elle peut être un apport intéressant pour un astrologue confirmé et lui rappeler certains points oubliés, elle a peut-être à ajouter les interprétations des aspects d'un thème natal les uns aux autres sans avoir les moyens d'en faire une synthèse adéquate, un portrait parfois contradictoire, assez primaire et tout à fait circulaire. Certaines interprétations d'aspects ne peuvent même ébranler une personne émotive et obstinée. Si le du sujet est un débutant, cette carte extraite de l'interprétation d'un thème natal soit... ou le thème est prêt pour toutes sortes de malices (l'opposé à moi).

Le sélecteur permet également de superposer deux tableaux de consultation (par exemple celui du thème natal et de la révolution solaire) afin d'en découper les points communs. Une figure composée de deux cercles (l'un à l'intérieur de l'autre) offre une comparaison visuelle rapide de la position des maisons dans le thème natal et dans la révolution solaire. Il est bien sûr possible d'imprimer tous les tableaux et graphes obtenus à partir du sélecteur. Toutefois, ne représentez pas en fait qu'une partie du potentiel de ce logiciel. Il peut

TRANSIT : DES GRAPHES DIFFICILES À LIRE

Vous êtes intéressé par les transits, pas de problème, il vous les calcule par tranche de huit mois demandant chacune quinze minutes de calcul et affiche les résultats sous la forme de graphiques ou d'interprétations mensuelles. Enfin, l'option d'option qui sert à se familiariser avec l'astrologie mondiale et à suivre l'évolution des concentrations planétaires celles qui sont à l'origine des grands événements mondiaux. La bourse, les épidémies, les découvertes, tout en programme. Ce logiciel est très beau, d'un complexité sophistiquée. Il faut utiliser un certain nombre d'heures pour commencer à entrer ses données, mais c'est possible. Malheureusement, ce produit ambitieux est quelque peu décourageant au premier abord. Il est peu convivial et certains graphiques sont difficiles à déchiffrer. Deux des transits demandent une patience de moine bénédictin.

L'éditeur de ce logiciel vise un large public et a donc intégré l'astrologie professionnelle. L'objectif intention, toutefois, je ne considère pas Public Astro à un néophyte en astrologie. Ce dernier risquerait d'être déçu par la complexité de ce logiciel. Le thème comporte beaucoup de notions de base d'astrologie mais est un peu succincte en ce qui concerne la finalisation du logiciel.

L'astrologue sur ST est en chemin, encore quelques efforts et nous obtenons des logiciels affiant à l'état des connaissances, une parfaite réalisation technique.

Stéphane Goussier en collaboration avec Marc Dagen et Marc Goussier (astrologues)

Cours d'astrologie — Tél. (1) 48 58 86 70



Sélecteur d'affichage des divers graphiques du thème natal.

UNE BOULE EN GISE DE SOURIS

Il y a quelques années, un périphérique particulier, le track-ball, procurait de grandes satisfactions aux utilisateurs de la gamme 8 bits Atari (les adeptes de *Missile Command* s'en souviennent). Un track-ball n'est en fait qu'une souris mise sur le dos, dont on actionne vigoureusement la boule à la main. Comment réutiliser, avec le ST, cette extension bien pratique en ces temps de manque de place sur les bureaux ? C'est ce que nous allons voir.

FONCTIONNEMENT DU TRACK-BALL

Comment fonctionne le track-ball ? Simple ! Enfin, je l'espère. Un rayon lumineux est coupé par un disque cratérisé mis en rotation par la boule. Le détecteur comprend deux systèmes de ce type placés à 90 degrés. Les rayons de lumière sont reçus par des photo diodes et transformés en trains de signaux carrés fournis au ST. L'un des détecteurs donne l'information sur le déplacement horizontal, l'autre sur le plan vertical. Les boutons "Teu" sont tout à fait identiques à ceux des joystick, de simples interrupteurs. La différence entre la souris et le commandé à boule vient de la méthode employée pour la détection de la direction (par exemple, pour l'axe des Y, c'est que les signaux indiquent un déplacement vers le haut ou vers le bas).

Dans la suite, cette information est fabriquée en mesurant la différence de

phase entre les deux signaux de déplacement (H et V). En gros, on constate simplement lequel des deux signaux démarre en premier. Dans le track-ball, les informations sur le mouvement sont données à la souris, mais la direction de déplacement est fournie par un fil mis en permanence à 0 ou 1 selon les besoins.

Le ST ne comprend pas le manque de signaux carrés sur ce fil et n'obtient pas d'information sur la phase, ne sait à quel bout partir en haut, en bas, vers la droite ou vers la gauche, d'où le problème. Par chance, le circuit interne génère quand même les informations correctes sur la phase, même si elle les transmette par la suite en 0 ou 1. Avec quelques modifications du circuit et en réajustant le périphérique correctement, nous pourrions forcer le track-ball à se comporter comme une souris.

VERSION MONO-BOUTON

Malgré ses deux boutons, le track-ball ne dispose pas réellement de deux touches lui permettant d'être actionné (elles sont chuintées). Or, il s'avère indispensable de disposer de deux boutons opérationnels pour émuler victorieusement la souris. Hélas ! le câble de liaison original (7 conducteurs) ne comporte pas le fil nécessaire à la gestion de ce deuxième bouton. Aussi, de deux choses l'une, soit vous vous laissez le moins possible et vous assurez une pseudo-souris mono-bouton, soit

(meilleure solution à mon sens) vous chargez courageusement le câble de liaison et vous disposez ainsi d'un outil parfaitement comparable à la souris, voire plus précis.

Commençons par retirer les quatre petits clous du boîtier. Dévirez les vis avant mais à quel fil est bien sûr hors de question de bricoler, périphérique bricoler à la souris.

Retirez la partie supérieure du boîtier ainsi que la boule. Vous apercevrez à présent le circuit imprimé. Regardez le circuit comme sur le schéma, en bas à gauche, vous verrez les 14 soudures d'un circuit intégré 40106. Nous obtenons le signal horizontal à la patte 4 et le signal vertical à la patte 12 (9° patte à partir de la gauche, rangée du bas). Il faut maintenant envoyer ces 2 signaux vers le ST à la place de ceux incorrects. Examinez à présent le circuit dans le coin supérieur gauche. Tout en haut, miracle ! encore des rangées de soudures, il y a un 16 broches type 4013 (ne le confondez pas avec le 14 broches juste en dessous).

Le travail du 4013 est de commuter les signaux du mode joystick ou track-ball vers l'ordinateur. Il nous suffira donc de couper les pistes (voir les indications sur le schéma) amenant les signaux incorrects et de ramener à leur place les bonnes informations à partir du 40106. Pour couvrir une piste, la méthode classique est l'utilisation d'un "cutter". Coupez la piste en deux endroits rapprochés et prenez le petit bout de queue ainsi



PORT SOURIS/JOY 1
VUE SORTIE ST

- 1 HAUT/XB
- 2 BAS/XA
- 3 GAUCHE/YA
- 4 DROITE/YB
- 5 NC
- 6 BOUTON GAUCHE
- 7 +5 V
- 8 MASSE
- 9 BOUTON DROIT



isolé jusqu'à l'éliminer, voilà une occupation fructueuse et nette.

- Une fois les deux coupures effectuées, utilisez du fil souple isolé pour mettre en contact (soudez directement sur les pastilles) la patte 15 du 4013 avec la patte 4 du 40106. Soudez également un fil entre la patte 4 du 4013 et la patte 12 du 40106. Attention à ne pas passer les fils en travers du circuit ou au-dessus des trous de fixation des vis.

Pour ceux désirant la version mono-bouton j'utilisais bouton gauche de la souris (pas très facile) le passe-fil afin de le réutiliser.

- Préparez le nouveau câble découpé des deux extrémités, étirez les à l'aide d'un tournevis, soudez à présent la prise femelle joystick (vous pouvez souder les soudures à l'aide de petits bouts de gaine thermo-rétractable que vous chaufferez avec un sèche-cheveux pour les faire rétracter). Enfilez le passe-fil track-ball. Si vous disposez de cosses, serrez-les, sinon vous soudez directement sur les pastilles du haut du circuit.

Le but du jeu est de câbler en faisant correspondre la numérotation du circuit à celle du brochage du port souris, n'oubliez pas de souder le fil venant de la broche 9 (bouton droit) sur le patte 8 l'endroit indiqué par le 9.

POUR UN 2^e BOUTON INDÉPENDANT

Pour rendre indépendant le 2^e bouton, il faut le désolidariser de son jumeau.

- Coupez la piste dans le coin supérieur droit du circuit comme indiqué sur le schéma.

Maintenant, passons au remplacement du câble de liaison track-ball > ST. Il nous faut éliminer complètement le track-ball.

- Retirez d'abord les capteurs optiques placés sur chaque roue cratérisée. Utilisez un tournevis pour lever sous les petites platines. Une fois débarrassés, retirez-les en avant verticalement à la main (attention, ne frottez pas les disques au sensage).
- Au tour du câble ! Voyez-vous le bloc comprenant à la fois la sortie du câble et l'interrupteur ? Bien, pour désolidariser le câble, prenez un

MODIFICATIONS A EFFECTUER SUR LE TRAK-BALL 888 XL

LIAISONS A EFFECTUER
4321768

4819
48106

48106

48106

48106

48106

48106

48106

48106

48106

48106

48106

48106

48106

48106

48106

48106

48106

48106

48106

48106

48106

48106

48106

48106

48106

48106

48106

48106

48106

PLATINE COTE PISTES

DENOTAGE DU CABLE

PRIMER LEVIER

ENTER

ENTER

ENTER

ENTER

ENTER

ENTER

ENTER

ENTER

ENTER

ENTER

ENTER

ENTER

ENTER

ENTER

ENTER

ENTER

ENTER

ENTER

ENTER

ENTER

ENTER

ENTER

ENTER

ENTER

ENTER

ENTER

ENTER

ENTER

ENTER

ENTER

MISE EN ROUTE

Le montage est terminé, remettez le circuit imprimé, placez la boule dans son logement. Alimenter l'ordinateur avec la souris, une fois tout branché, basculez le commutateur de la souris en position "TB". Glissez la souris sur son logement et enjoyez le nouveau



SOUDURE BOUTON 2

SOUDURE BOUTON 2

SOUDURE BOUTON 2

SOUDURE BOUTON 2

SOUDURE BOUTON 2

SOUDURE BOUTON 2

SOUDURE BOUTON 2

SOUDURE BOUTON 2

SOUDURE BOUTON 2

SOUDURE BOUTON 2

SOUDURE BOUTON 2

SOUDURE BOUTON 2

SOUDURE BOUTON 2

SOUDURE BOUTON 2

SOUDURE BOUTON 2

SOUDURE BOUTON 2

SOUDURE BOUTON 2

SOUDURE BOUTON 2

SOUDURE BOUTON 2

SOUDURE BOUTON 2

SOUDURE BOUTON 2

SOUDURE BOUTON 2

SOUDURE BOUTON 2

SOUDURE BOUTON 2

SOUDURE BOUTON 2

SOUDURE BOUTON 2

SOUDURE BOUTON 2

SOUDURE BOUTON 2

COMPOSANTS NÉCESSAIRES

VERSION MONO-BOUTON

— un track-ball Atari (ancêtre en vente dans certains magasins)

— 80 cm de fil souple de câblage, VERSION GRAND SPORT

— un track-ball Atari

— 1 m de câble 6 conducteurs

— un passe-fil (si vous n'avez pas à réutiliser celui fourni)

— une prise type SUB D, 9 broches (femelle) pour l'assemblage, et la sonde de la sonde

— des fils de soudure pour les joints

— la prise joystick du câble d'origine n'est pas récupérable car non démontable

— de la gaine thermorétractable, 2 cosses (Aventum/Amor)

— matériel habituel pour la soudure

— tournevis (cruciforme, plat, etc.)

localiser. Si tout va bien le curseur doit répondre au moindre déplacement de la boule, et les deux boutons remplacer fidèlement ceux de la souris. Sinon, rappelez-vous la méthode de démontage. En examinant pas à pas votre travail. Une fois le montage opérationnel, remettez définitivement l'objet.

Le track-ball est particulièrement efficace avec les programmes de dessin, les découps au Microvorne mais son usage — après un petit temps d'apprentissage — apporte également un plus à de nombreux jeux (Crystal Castle, Bolo, Stargazer, etc.).

Même pour manipuler le bureau et effectuer les tâches quotidiennes, la commande à boule est largement à la hauteur. Seul petit inconvénient, les roulements à billes ne sont pas des plus silencieux. Voilà une alternative sympathique et économique pour ceux et celles qui ne souhaitent pas les souris (micro-ordinateurs). Prix de revient environ 250 F.

LA VALSE DES COULEURS

Charger une image Degas ou Néo avec rotation des couleurs

Charger une image Degas ou Néo en GFA Basic a été un sujet très exploré par la presse ST. 1 ST offre un plus : la récupération, en plus de la palette de couleurs de l'image, de leur cycle.

Il va de soi que, contrairement à ce que font Degas Elite et Neochrome, il sera impossible de faire autre chose pendant que les couleurs "cyclent" : ces deux logiciels utilisent les interruptions du M68000 pour ce faire, chose impossible en GFA. Toutefois, pour une page de présentation d'un logiciel, la routine présentée s'avère tout à fait suffisante.

Une limitation supplémentaire s'impose toutefois lorsque l'on charge une image en provenance de Degas Elite qui permet quatre cycles de couleurs distincts : la routine n'autorise que la récupération d'un seul cycle, au choix. Cela est dû aux vitesses différentes qui peuvent avoir les quatre cycles, un phénomène trop complexe, voire quasiment impossible en Basic, même en GFA.

Pour bien comprendre le principe du fonctionnement de cette routine, il est indispensable de connaître le format "secret" des fichiers image Degas et Néo. Nous vous les présentons sous forme de tableaux :

Offset	Longueur	Significations	(valeur)
0	1 mot	Résolution de l'image	(0 : 1 ou 2)
2	18 mots	Palette de l'image	
34	32000 octets	L'image elle-même	
32034	1 mot	Borne gauche du cycle 1	(de 0 à 15)
32036	1 mot	Borne gauche du cycle 2	(de 0 à 15)
32038	1 mot	Borne gauche du cycle 3	(de 0 à 15)
32040	1 mot	Borne gauche du cycle 4	(de 0 à 15)
32042	1 mot	Borne droite du cycle 1	(de 0 à 15)
32044	1 mot	Borne droite du cycle 2	(de 0 à 15)
32046	1 mot	Borne droite du cycle 3	(de 0 à 15)
32048	1 mot	Borne droite du cycle 4	(de 0 à 15)
32050	1 mot	Direction du cycle 1	(de 0 à 2)
32052	1 mot	Direction du cycle 2	(de 0 à 2)
32054	1 mot	Direction du cycle 3	(de 0 à 2)
32056	1 mot	Direction du cycle 4	(de 0 à 2)
32058	1 mot	Vitesse du cycle 1	(de 0 à 128)
32060	1 mot	Vitesse du cycle 2	(de 0 à 128)
32062	1 mot	Vitesse du cycle 3	(de 0 à 128)
32064	1 mot	Vitesse du cycle 4	(de 0 à 128)

Offset	Longueur	Significations	(valeur)
0	1 mot	Audience	(0)
2	1 mot	Résolution de l'image	(0)
4	18 mots	Palette de l'image	
34	32 octets	Non utilisés par Néo	
18	1 octet	Borne droite du cycle	(0 à 15)
19	1 octet	Borne gauche du cycle	(-127 à +127)
50	1 mot	Temps d'affichage de l'image	
52	1 mot	Offerts de l'image pour Neochrome	(0)
54	2 mots	Largeur de l'écran	(320)
56	1 mot	Hauteur de l'écran	(200)
60	33 mots	Inutilisés pour l'instant	
62	32000 octets	L'image elle-même	

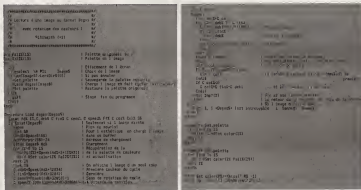
POURCHER : (1) (Degas Elite)

POURCHER : (2) (Néo)

Pendant ce des données, il est facile de charger le dessin à l'écran, d'actualiser la palette des couleurs, de déterminer les bornes gauche et droite du cycle ainsi que sa vitesse et, enfin, effectuer la rotation.

Le listing est abondamment commenté, il ne devrait donc pas poser de problèmes de compréhension.

Sept



1000 disquettes Printware

Wings offre aux mille premiers lecteurs de 1ST une disquette contenant le logiciel *Printware* ainsi qu'un fichier de "clip art". *Printware* est un utilitaire destiné à composer automatiquement des affichettes, des étiquettes, des logos, des calicots, des insignes, etc. Pour émailler vos compositions, des symboles et des petits dessins sont présents sur la même disquette.

Pour bénéficier de cette disquette, il vous suffit de remplir le coupon et de l'adresser à :

Wings, opération disquette,
57, rue de Charonne 75011 Paris.

Avant le 1er septembre minuit.

Nom :
Prénom :
Date de naissance :
Adresse :
Code postal : Ville :
Je possède un 520 ST ☐ 1040 ST ☐ Mega ST ☐
Je programme OUI ☐ NON ☐

CRAFTON ET XUNK

ARRIVENT AU SANCTUAIRE D'ANTINES

L'Âge de cristal est la deuxième aventure des illustres héros d'Ere Informatique : Crafton et Xunk. Ces derniers doivent pénétrer dans le sanctuaire de l'Âge de Cristal situé dans un monde où cohabitent difficilement Swappis et Stiffiens. Jouant alternativement de la carotte et du bâton, les héros ne pourront que réussir si quêté grâce aux conseils éclairés qui suivent.

1ère partie



- arbre à fruit rond
- statuette
- carotte
- swappi
- stiffienne
- stiffien
- moine
- herbe jaunie
- éclat
- potentiel laser
- transducteur
- meuble à 3 places
- carotte
- point de départ

- 18, 19, 20 : monnaie swappi
- 26, 28, 29 : monnaie stiffienne
- 11, 12, 14, 16 : trille
- 21, 22 : harpe
- 3 : trille de carotte
- 4 : grille

1ère partie : comment entrer dans Antine

Dans un premier temps, il faut gagner la confiance des Swappis pour pénétrer dans Antine. Vous devrez remplir plusieurs missions pour leur montrer que vous êtes digne de confiance jusqu'à l'obtention de 99 % de confiance.

— Le souhait de la maison 1A est qu'un lui rapporte le grand livre des Swappis. Réunissez-les et donnez-leur les statues qui sont en 3 (elle est déjà placée).

2A (elle est située dans la 2^e pièce) L1 (cachée derrière deux cactus). H1 (sur le roc avec le Swappi). Une fois les statues réunies, posez-les sur les 4 colonnes de 3. Le grand Swappi apparaît alors, faites du roc avec lui pour obtenir le grand livre. Donnez le grand livre au Swappi de la maison 1A.

— La demande de la maison 1B est d'obtenir une potion de guérison, l'objet permettant la fabrication. Cognez Crafton dans un arbre pour qu'un fruit tombe. Prenez le fruit et allez le poser sur le Transducteur (machine plate du hangar B). Ramassez l'herbe jaunie dans le lieu 3, apportez-la également sur le Transducteur pour obtenir alors la potion. Portez la potion aux Swappis malades de la maison 1B (ils ont 30 % de confiance en plus).

— Pour remplir le souhait de la maison 1C qui est de ramener le Quak en bonne santé, commencez par ramasser les os situés en 4, posez un os devant la maison 1C, gardez un os en main. Grâce à os, ramenez le Quak dans le sanctuaire. 2. Arrangez-vous pour qu'il vous

suivre (posez l'os de temps en temps pour maintenir l'intérêt du Quak). Faites entrer le Quak dans le jardin de la maison 1C en ayant au préalable posé tous les os dans le jardin (sauf celui qui vous permet d'attirer le Quak). Allez débrancher le porriquet de la maison 2C et remontez-le dans le jardin en 1C. Le Quak passera dessous, une étincelle et il est guéri, et voilà encore un souhait de réalisé !

PELE-MELE, INDICATIONS ET ASTUCES

Vous pouvez aussi obtenir des points de confiance en arrachant les carottes des Swappis (positionnez Crafton devant une carotte et utilisez la barre d'espaces). Neutralisez les bestioles nuisibles en les combattant contre un sandwich ou une tapette à souris. Pour faire furier les indésirables, posez à terre un caillou rouge ou un poivrier. Pour tuer un animal ou étourdir un humain, posez lui sur la tête un bâton de dynamite, vous pouvez également utiliser le pistolet laser (attention un Swappi tue en 1, 10 de confiance). Chez les Stiffiens mettez les petits. Pour fuir d'un suivi par les Stiffiens offrez-leur un cadeau. Les trois souhaits réalisés, rendez-vous à la salle 4 où la porte sur Antine est ouverte.

2^e partie du jeu : comment franchir les différentes salles

Nous ne nous attardons que sur les passages qui posent problème aussi pour le reste du parcours débrouillez-vous comme d'habitude.

Avant de passer de la salle 4 à la salle 5, n'oubliez pas de prendre les potins : vous en aurez besoin pour traverser la tapisserie électrique (en salle 5).

Dans la pièce 7, pour prendre les objets situés au centre du champ électrique, utilisez l'Arde de Xunk. La destruction du robot dans la salle 8 s'effectuera à l'aide de dynamite.

Nous voilà arrivés salle 10 (quelle vitesse !). Avant toute chose, commencez par vous débarrasser des robots (encore et toujours le

2ème PARTIE



- 1 : champ électrique, fruit rond, 2 : bricoleur, os, boîte de conserve, harpe jaunie, Stiffiens
- 2 : trille, quak en 1^{er}, os, gel superglisse, os, 1^{er} Stiffien, 3 : moine, os
- 3 : Stiffiens à 1^{er}, os, 1^{er} Stiffien, 3 : potins, 4 : Stiffiens, 5 : Stiffiens, 6 : Stiffiens, 7 : Stiffiens, 8 : Stiffiens, 9 : Stiffiens, 10 : Stiffiens, 11 : Stiffiens, 12 : Stiffiens, 13 : Stiffiens, 14 : Stiffiens
- 4 : Stiffiens, 5 : Stiffiens, 6 : Stiffiens, 7 : Stiffiens, 8 : Stiffiens, 9 : Stiffiens, 10 : Stiffiens, 11 : Stiffiens, 12 : Stiffiens, 13 : Stiffiens, 14 : Stiffiens
- 5 : Stiffiens, 6 : Stiffiens, 7 : Stiffiens, 8 : Stiffiens, 9 : Stiffiens, 10 : Stiffiens, 11 : Stiffiens, 12 : Stiffiens, 13 : Stiffiens, 14 : Stiffiens
- 6 : Stiffiens, 7 : Stiffiens, 8 : Stiffiens, 9 : Stiffiens, 10 : Stiffiens, 11 : Stiffiens, 12 : Stiffiens, 13 : Stiffiens, 14 : Stiffiens
- 7 : Stiffiens, 8 : Stiffiens, 9 : Stiffiens, 10 : Stiffiens, 11 : Stiffiens, 12 : Stiffiens, 13 : Stiffiens, 14 : Stiffiens
- 8 : Stiffiens, 9 : Stiffiens, 10 : Stiffiens, 11 : Stiffiens, 12 : Stiffiens, 13 : Stiffiens, 14 : Stiffiens
- 9 : Stiffiens, 10 : Stiffiens, 11 : Stiffiens, 12 : Stiffiens, 13 : Stiffiens, 14 : Stiffiens
- 10 : Stiffiens, 11 : Stiffiens, 12 : Stiffiens, 13 : Stiffiens, 14 : Stiffiens
- 11 : Stiffiens, 12 : Stiffiens, 13 : Stiffiens, 14 : Stiffiens
- 12 : Stiffiens, 13 : Stiffiens, 14 : Stiffiens
- 13 : Stiffiens, 14 : Stiffiens
- 14 : Stiffiens

dynamite ! Pour traverser le champ électrique, il faut utiliser les livres commensal. Pour ce faire, prenez-en un et posez-le sur la première bobine. Ensuite, prenez un deuxième livre, montrez-le à la bobine, posez le livre de l'autre côté, mettez-en un deuxième également. Franchissez à présent l'obstacle, reprenez le livre sur le premier bobine et laissez-le sur le second. Exécutez la même opération avec la deuxième bobine, mais ne mettez qu'un seul livre de l'autre côté. Re-

prenez le bouquin sur la 2^e bobine et posez-le sur la troisième. Répétez l'opération sur le livre du solé escaladé le dernier obstacle (sauf 1). Nous voilà prêts à rentrer dans la salle 11. Il est totalement inutile de passer dans la salle 12, car il s'agit d'un vulgaire cul-de-sac. Le passage qui nous intéresse est en fait camouflé dans l'écran.

Une fois passé par ce moyen dans la salle 13, une porte à franchir et nous voilà dans la dernière salle du jeu (n°14). Dans cette pièce se trouve un tombeau enroulé de deux groupes de cinq triangles musicaux. Chaque triangle est d'une couleur qui correspond à une note (Jaune vert, rose, bleu, rouge). Les cinq triangles placés à droite du tombeau jouent sept notes. Ces sept notes doivent être jouées avec les autres groupes de cinq triangles. Pour produire une note, il suffit de toucher le triangle désiré. Le combiné s'agitant à utiliser ou plutôt la partition victorieuse à jouer est JAUNE VERT, JAUNE, ROSE, BLEU, ROUGE, BLEU. Lorsque la mélodie se sera finie, vous voudrez juste de terminer avec succès "L'Âge de cristal".

Salle 14

tombeau, 10 triangles musicaux



GOLDRUNNER II

V

ous plus d'un Microdeal frappant un grand coup en présentant Goldrunner. Le jeu, armé de révolutionnaire, les jeux d'arcade à scrolling vertical par la vitesse et la qualité dudit scrolling, sans parler des superbes graphismes du jeu. On ne change pas les recettes qui marchent, d'où l'appétence d'un descendant direct. Goldrunner II n'est pas vraiment une surprise.

Depuis qu'un valeureux pilote a repoussé les pirates stellaires hors des anneaux mondes de Triton la paix règne et la défense spatiale a été confiée aux mains de pilotes robots perfectionnés. Mais voilà qu'un raid audacieux des pirates (une espèce très prolifique !) a réussi à annihiler les protecteurs du système de Triton. Par la même occasion, il est enlevé presque tous les pilotes robots et les dérivent sur seize plates-formes spatiales désaffaiblies (les seize niveaux du jeu). Il est indispensable d'aller récupérer les robots avant que les pirates n'arrivent à les utiliser pour envahir de nouveau le système. Cette tâche difficile vous incombe. A bord de votre chasseur monoplace, détruisez les transporteurs de robots qui circulent sur les routes libérées alors les droïdes pilotes. Par malchance, le chasseur ne peut ramasser au sol les robots, il faut donc laisser les vaisseaux volants de récupération s'emparer des précieux machines. Alors que les vous pourrez enfin embarquer l'unité robot convoitée. Une fois la soule pleine (cinq robots), repassez la zone de télétransport pour y déposer le cargaison. Dès qu'il n'y reste plus aucun robot, placez un vaisseau traverser l'écran. Une fois le chasseur animé, il vous mène dans une accélération fulgurante vers la plate-forme suivante.

ATARI ST
GOLDRUNNER II
SOFTDISK

BY MARTIN KENWRIGHT



© 1988 MICRODEAL

microdeal

2

Les choses ne sont bien sûr pas aussi simples que sur le papier. Bien que la coque du chasseur GRII soit insensible à tous les projectiles ennemis, la machine absorbe la force d'impact des tirs. Ce qui modifie dans de grandes proportions la trajectoire du véhicule, vous propulsant très souvent sur l'un des nombreux obstacles qui hérissent la surface des plates-formes orbitales. Tout contact avec les superstructures de la plate-forme se traduit par l'explosion du GRII. Plusieurs types de machines de combat vous mèneront la vie dure : des chasseurs magnétiques, mines explosives de plusieurs types et même un vaisseau géant composé d'une myriade d'intercepteurs ennemis. Des nuages de puissantes radio-actives envahissent parfois l'écran, ils modifient un instant le portée de tir de vos lasers. De temps en temps, vous aurez l'occasion de récupérer une "smart bomb" détruisant tout véhicule hostile à l'écran.

Le scrolling bidirectionnel du jeu est vraiment excellent. Contrairement à son aîné, les tableaux ne bouclent pas sur eux-mêmes (ils se terminent par des obstacles meurtriers). Les décors sont également plus colorés et toujours aussi détaillés. A droite de la fenêtre de jeu un radar reproduit toute la surface de la plate-forme en cours. Une fois

que vous connaîtrez par cœur les seize tableaux du jeu de base, vous pourrez toujours vous procurer de nouvelles découvertes de décors. Il y a deux Data discs supplémentaires disponibles, dont un superbe CD à Peter Lyon. Ce jeu fonctionne en couleur, à la souris au joystick et même au clavier, une pause et diverses options participent au confort du joueur. N'oublions pas l'excellent tableau des "high scores" : 100 scores sauves sur disque, si vous plaît ! Microdeal continue de prouver la qualité de ses produits. Goldrunner II est un jeu de tir à scrolling vertical classique mais remarquablement signé. Une musique excellente signée David Whitesher, des graphismes superbes, une animation exemplaire, voilà qui réjouira les nombreux amateurs de jeux d'arcade qui sont déçus de ne plus gâcher ces derniers temps.

A.L.

EDITEUR Microdeal
GENRE arcade
GRAPHISME agréable
SON bonne
INTERET pas mal
JOUABILITE pour tous
DUREE des mois
PRIX environ 200 F
Après le 1 et avant le 11, l'échelle.

THE FLINTSTONES



Un 30 novembre déboulait la 51, depuis quelques mois. Ça n'a rien de pas. De cette plus incessante de nouveaux logiciels, parlons des Flintstones.

C'est un jeu (issu du dessin animé de la fameuse production Hanna Barbera) qui se veut d'action et de rapidité. Il y a quatre épreuves successives : la sculpture du bowling, la recherche d'une route pour la charrette, le sauvetage. Un seul joueur peut participer à ces épreuves. Le rythme est très succinct, on passe un budget à une vitesse peu explicative et de plus en anglais. Ça commence mal. Après le changement s'affiche un dessin représentant toute la famille au complet. Le graphisme de cette page est agréable. Il est possible soit de commencer le jeu, soit de se entraîner à l'échelle 1 ou 2.

Par de perte de temps inutile à l'entraînement voyons plutôt sur le 1. "YABBA DABBA DOO" ainsi commence l'épreuve 1, la peinture. Fred le personnage que l'on commande est chargé de peindre le mur de la salle de séjour, avant l'arrivée de sa belle mère (ARRGLL). Jusque-là c'est parfait, mais la petite Pebbles (sa fille) s'échappe de son parc à gambader dans les bras de Fred qui gribouille sur les murs (c'est agréable). De plus comme le temps est limité il faut faire vite, sinon pas de bowling de son, donc fin du jeu. J'aime que ce n'est pas du tout facile, car maintenant du personnage est inspiré, surtout lorsqu'il s'agit de dépasser l'échelle (et ce même toujours dans les patte). Si le mur est bien peint, Fred est autorisé à participer à la finale de bowling. Lui-même et son ami Barney se grabatent donc à partir pour cette épreuve. Mais ils ont un

problème, ils ont perdu une roue de leur charrette. Il faudra vite trouver une roue (de secours) leur permettant d'aller participer à cette finale. Qui le meilleur gagne ?

Le bowling dans ce jeu, c'est vraiment le jeu des cavernes par excellence (on est loin de 100th Frame). On a du mal à être précis lors du lancer. Lorsque la boule est envoyée au centre de la piste et qu'elle heurte la quille du milieu, il est très surprenant d'en voir tomber seulement une ou deux, malgré le bruit fracassant du choc de la boule. Ça manque de réalisme. On regrette aussi la perte de temps entre chaque coup due au jeu de l'écran et au rangement des quilles. Il sera cependant amusant d'observer avec quel style les joueurs lancent leur projectile. Occultons passons à la dernière épreuve, le sauvetage. Fred et Barney reviennent du bowling et découvrent que Pebbles a disparu. Fred la trouve perdue sur un rocher à l'élevé insouciance des dangers qu'elle encourt car il devra la sauver en grimpant sur des pierres et une échelle, mais il devra faire vite car le temps est compté. Coura-

ge ! Ainsi s'achève le tumultueux week-end des Flintstones.

C'est un logiciel d'action original, mais j'aurais préféré plus de réalisme et de manéisme dans les mouvements du personnage. dommage qu'il n'y ait pas d'option multi-joueurs, car seul c'est moins excitant. The Flintstones sera donc une vie limitée. Néanmoins si vous êtes amateurs de ce genre de jeu, si vous aimez tout de même. Attention à l'épreuve de la peinture, elle n'est pas si évidente que ça. A vos pincaux !

Pet

EDITEUR Granat
GENRE action
GRAPHISME correct
SON moyen
INTERET une fois par
JOUABILITE tous
DUREE DE VIE quelques
jours

PRIX environ 200 F
Je ne sais pas quel faire ce week-end, j'achète.



PHANTASM



Sur la jaquette du jeu, une superbe femme. Dans une tenue très déshabillée. Un titre qui laisse rêver. Ce n'est encore un jeu à connotations érotiques j'aimerais bien non. Mais alors le pas du tout. Bien loin de tout cela. Phantasm vous place aux commandes d'un vaisseau de type HM Pegasus. Votre objectif est de retrouver et de détruire huit bases ennemies, disséminées aléatoirement par le programme sur une lune alien. Chaque base envoie des tonnes de engins destructeurs à vos trousses. Vous vous tenez un plaisir de les dégommer avant qu'ils ne vous ne vous dégomment. Bref, c'est un jeu d'action pure et simple.

L'écran de jeu ressemble beaucoup à celui de Tau Cat de CRL. Sorti il n'y a pas très longtemps sur ST. Il est séparé en deux parties principales : une grande fenêtre contenant la vision du pilote (donc la vidéo) et divers instruments de navigation autour. Parmi eux, on trouve une petite fenêtre surplombée d'une horloge temps réel grâce à laquelle l'ordinateur de bord communique avec vous. À sa gauche un radar vous renseigne sur votre position. Encore plus à gauche se trouvent divers indicateurs de vitesse, de niveau de carburant et d'endurance de force du brucier, protection, etc. Juste au dessus du dernier indicateur, un cadran digital compte le nombre de missiles qui il vous reste en stock. Un peu plus haut, un instrument bizarre vous indique à la fois si un titre est à portée de tir, si vous même êtes à portée de tir d'une tour ennemie, ou si vous avez été touché. La comprendre parfaitement demande quand même un peu d'exercice.

Trois derniers indicateurs vous sont utiles. L'un indique la position de votre base sur la planète, le deuxième, la direction dans laquelle

le vous regardez (votre moniteur est en effet capable d'afficher des vues de face, dos ou côté), et le troisième un radar, indique votre direction de déplacement. Le jeu de jeu est au joystick, soit au clavier. De souris, point. Mais même au joystick, certaines touches du clavier seront indispensables, pour lancer un des missiles, changer la direction de vision, ou encore augmenter/diminuer l'altitude. Graphiquement parlant, Phantasm n'est pas franchement génial. Oh certes, on a déjà vu pire sur ST. Mais on a déjà également vu mieux, et même beaucoup mieux. Très insérée de Backlash, l'action est en revanche sans cesse constante et s'inscrit le joueur en haleine tout au long de la partie. Cela seul suffit à sauver Phantasm de l'oubli, auquel il aurait été condamné sinon.

Segth

EDITEUR Exot Software
GENRE action
GRAPHISME assez bon
SON 200 génial
INTERET un peu quand même
DUREE plusieurs jours
CONFIGURATION 520 couleur
PRIX 249 000
Je n'achète que parce que, finalement, Phantasm est mieux que Tau Cat

LES MAITRES DE L'UNIVERS

V

ici une adaptation du film

Masters of the Universe, lui-même adapté de la série de dessins animés Mattel. Dans ce logiciel, vous incarnez He-Man, enfin plutôt le grand blond aux épaules de démangeur, Musclor. La clé cosmique s'est perdue dans un vortex temporel et a finalement atterri dans une petite ville Terrianna. Hélas ! le cruel Skeletor et son armée maléfique sont sur la piste de l'objet qui confère à son possesseur la puissance absolue. Vous seul, pouvez barrer la route à l'incarnation du mal.



main, des sbires de Skeletor qui l'accrochent alors vaincre pour récupérer l'accord. Une fois les huit accords musicaux réunis, vous activez la clé cosmique pour retourner affronter Skeletor dans le château de Greyskull et peut-être le vaincre définitivement. L'écran de jeu est vu de dessus et le personnage se déplace à pied dans

1ST

RECEVEZ CHAQUE MOIS
VOTRE EXEMPLAIRE PERSONNEL
DE 1ST

ET PROFITEZ D'UNE OFFRE D'ABONNEMENT PREFERENTIELLE

1 an, 11 numéros : 210 F

au lieu de 275 F, prix de vente ou numéro
(Europe : +65 F, Airmail : +100 F)

65 F d'économie

2 ans, 22 numéros : 385 F

au lieu de 550 F, prix de vente ou numéro
(Europe : +120 F, Airmail : +200 F)

165 F d'économie



OUI, je profite de cette offre exceptionnelle de lancement, et je m'abonne pour une durée de
☐ 1 an (11 numéros) ☐ 2 ans (22 numéros)

Je commande : (21 F le numéro)

☐ n°1 ☐ n°2 ☐ n°3 ☐ n°4 ☐ n°5 ☐ n°6

☐ n°7 ☐ n°8 ☐ n°9 ☐ n°10 ☐ n°11 ☐ n°12

Veuillez trouver ci-joint mon règlement par

☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat

Nom Prénom

Société Ville

Adresse Code postal

Ville Téléphone

Code postal Ville

Téléphone

Bon à découper et à adresser avec votre règlement à :

Laser Presse, service Diffusion, 5/7, rue de l'Arbre Courbet

- 94160 Saint-Mandé.

les rues de la ville. Il peut tirer dans toutes les directions. Sur son pas sage les nombreux gardes des hor d'atmosphères se manifestent. Ces gardes vous traitent copieusement, mais ne se déplacent pas. Par la suite, des petits robots mobilisés et armés arrivent également. De temps en temps, vous devez couvrir les Trolls et Gwilder (compagnons fidèles de Macaulay) après l'assaut sur l'écran du votre communiqué pour fournir informations et missions à remplir. La première tâche du barbare "body buildé" sera de se rendre au dépôt de ferraille. Orientation moins simple que celle non à l'air car l'orientation de l'écran change tout le temps. Servez-vous d'ESPACE (l'atmosphère plan de la ville) pour surmonter le problème. Une fois arrivé à destination, la représentation graphique change pour une vue latérale où vous combattrez — à coups de poing et de pied — trois des serveurs de Skelelor.

La mission suivante consiste à affronter la garde noire dans une séquence de tir genre "shoot 'em up" où vous déplacez un viseur et mitraillez les soldats apparaissant aux fenêtres et aux portes d'un immeuble.

La 3^e tâche à remplir sera, après avoir vaincu un gardien en combat (comme chez les ferrailleurs), d'emprunter un daque volant pour affronter au laser les bataillons du territoire Evil Lynn au dessus de la ville. Une fois ces derniers vaincus, il faut que vous ayez réuni les huit trolls, sinon Skelelor prendra vos amis en otages, vous forcant ainsi à capituler. Dans le bon cas, vous affronterez le plus grand vilain d'Epona sur l'estrade du trône, en ayant pour but de le faire tomber dans l'abîme qui s'ouvre non loin de là. Les longs déplacements dans la ville deviennent vite monotones par manque d'action. Les séquences de combat en vue latérale ont un peu trop rustiques pour créer un intérêt durable (seules actions possibles : coup de poing, esquive, coup de pied, lever/croquer/reculer). Quant à la notice, je sens que je m'ennuie est-ce que nous aurons droit un jour à des notices explicatives séduisantes ? Bonne question ! Si l'on veut plaindre les éditeurs, notez qu'il est difficile de faire un

effort pour décrire clairement et de manière détaillée les commandes et possibilités d'un jeu. Nous en avons assez de découvrir à l'aveuglette les commandes d'un jeu (la fonction carte n'est pas mentionnée, la touche pause n'est pas sur Shift comme indique etc.). Ce jeu nécessite un joyeux et ne fonctionne qu'en couleurs.

Pour récapituler les impressions produites par ce logiciel, disons que la réalisation est graphique que sonore et l'animation sont bonnes, mais sans grande touche de génie. Les manœuvres de la série retrouvent avec plaisir leurs héros favoris, mais pour les autres l'arrivée de bâtiments en nombre est assez probable.

A 1

EDITEUR Gremlin
GENRE arcade
GRAPHISME assez bien
SON moyen
INTERET bon
JOUABILITE facile
DUREE quelques jours
PRIX 200 F
Je n'achète pas, c'est trop moyen



SPACE HARRIER

E

nfin, le jeu qui consacra Sega à l'arcade (bon avec Out Run) — et qu'Elite Systems avait adapté aux huit bits et avec succès, voilà un an et demi — enfin, disons, Space Harrier est disponible sur ST. Quelle joie, je ne vous raconte pas l'émotion qui m'entraîne de banque !

Un bref rappel du scénario pour ceux qui s'intéressent : vous êtes un soldat intergalactique dont la principale particularité est de ne posséder aucun vaisseau spatial, mais un costume genre super-héros, permettant de courir à une vitesse folle, mais aussi bien à terre que dans les airs. Armé d'un canon à neutrons, vous partez défendre votre planète de l'invasion impromptue d'êtres terrestres super-horribles que belliqueux.

En graphismes, entièrement pleins (les précédentes versions sur 8 bits étaient vectorielles). Space Harrier est d'une rapidité déconcertante.

Lorsque l'on voit tout ce qui bouge à l'écran, on ne peut qu'applaudir chaleureusement les programmeurs qui, soit dit entre parenthèses et en passant, sont français et avaient déjà pondu Tonic Tiki. Pour le petit histoire, le romueur veut que Dorian ait demandé à Steve Bak, auteur de Grid Runner et Return to Gondis, entre autres, de se charger de l'adaptation de Space Harrier. Celui-ci aurait refusé prétextant que c'était impossible.

L'animation est par contre assez sacrifiée lorsque de nombreux soldats sont présents à l'écran, mais le genre de situation est heureusement assez rare. Un bravo tout particulier à la musique et aux bruitages exceptionnels faites des digitalisations du "post ready" et du "arrghh", dont la souffrance à l'oreille est alléguée. Plus que la possibilité de continuer une partie tout comme dans la version originale. Totalement mania à la souris. Space Harrier est un excellent jeu d'action, peut-être même le meilleur qu'Elite Systems ait sorti jusqu'à présent. Il ne reste plus qu'à espérer que lors prochaines productions soient du même acabit.

A 2

EDITEUR Elite Systems
GENRE arcade
GRAPHISME très beaux
SON génial (sauf les digit)
INTERET moyen
DUREE plusieurs semaines
CONFIGURATION 520 couleur
PRIX 200 F
Je n'achète pas, c'est trop cher pour moi

BEYOND THE ICE PALACE

V

ous n'avons pas encore eu l'occasion de découvrir Ghost and Goblins, la suite des programmes d'Elite qui jusqu'à présent nous livraient

par la plus petite copie (bonne ou mauvaise) de ce "Hit" sur ST. Bon ! maintenant voici l'histoire. Il était une fois un petit barbare sans peur qui vivait dans un monde étrange à deux dimensions appelé monde SC1-124 (luniquement en couleurs). Le puissant esprit du mal venait justement de décider de brûler les forêts postiches carbonisant par la même occasion les pauvres video-bûchers et leurs maudits habitants. Les gentils esprits des bois tentent alors conseil et décident d'envoyer un héros du pays pour détruire le mal et ses sbires monstrueux. Les démons et créatures du diable se sont cachés dans des cavernes souterraines à vous de les y trouver jusqu'à la victoire (ou la mort).

Pour vous défendre dans cette quête ramassez les armes en chemin. Coutreux, massifs d'armes et épées sont en quantité limitée, d'ailleurs le seul qu'on ne trouve pas est le projeté à une cadence stupéfiante. L'opposition est variée et très bien animée. Les papillons carnivores, trolls, vadoristes, démons, ailes et autres boss sont toujours en cascade de vous importuner. Heureusement, en cas de "pepin" sérieux, vous pouvez invoquer un esprit sylvestre (pas le chat, mais une espèce de masque chinois volant). Cet esprit pulvérise tout ce qui se trouve devant lui, les gros, vraiment bien animés, disposent d'échelles, de plates-formes mobiles (dans le sens vertical ou horizontal) pour franchir les divers obstacles, failles ou trous sur votre route. Le petit personnage pelé au joyeux et au diable (avec une redondance des touches) est court, seau-

ter, va basser, monte et descend les échelles et évidemment se bat par projection d'objets contondants (Glups !)

DIX VIES POUR RÉUSSIR

À la fin de chacune des sections du jeu, un diégon artificiel lanceur d'éclats vous attend patiemment, il faudra en vaincre plusieurs avant d'affronter la sorcière du dernier tableau et libérer ainsi les forêts du mal, heureusement vous parlez avec rien moins que dix vies.

Ce soft est une réussite honorable. Beau et coloré, avec une musique agréable et une excellente animation, il n'y a pas grand-chose à reprocher à ce jeu, peut-être, le manque de tableaux (seuls certains sont journalisés !). Effectivement ce jeu ne comporte apparemment que trois sections différentes alors que son modèle (G & G) en a beaucoup plus. De plus, la difficulté est moyenne, avec de l'expérimenté et pour peu que vous maitriez le joystick avec brio vous nequez de finir l'aventure en quelques heures. Ce qui ne vous décourage pas on prend vraiment grand plaisir à voir les succès/fraude du démon.

EDITEUR Elite
GENRE arcade
GRAPHISME bien
SON pas mal
INTERET pas mal
JOUABILITE facile
DUREE quelques jours
CONFIGURATION 520 couleurs

PRIX 200 F
Je n'achète pas, c'est trop cher pour moi



GAUNTLET II

Arigii! Encore une fois une fois une fois, et en plus, le sol est piégé. Oh non, revivons les spectres! Attention, ils arrivent en rangs serrés droit sur le malheureux Questor. A moi, ma fidèle hache ! Par Mithrandir, à l'attaque !

Perdue dans les ombres et les combes d'un immense château, une équipe de valeureux aventuriers lutte pour survivre. Merlin, l'ennemi ardeur, oppose des boules de feu un groupe de fantômes tandis que Thyr, la walkyrie, repousse une attaque de démons pyromanes accourus prêter main-forte aux revenants.

Vous croyez tout reconnaître ici une description de Gauntlet Eh bien, c'est de Gauntlet II ! Il s'agit de coup de main ! La suite tant attendue.

Après la présentation (bénale avec 1 Mo de Ram) et divers crédits explicites sur le jeu, choisissez le, ou les personnages (Thor le guerrier, Questor - c'est Thyr - la walkyrie, et Merlin - l'enchanteur. Chaque manette de contrôle définit le couleur du joueur (rouge pour le port 1, jet permet la sélection de l'aventurier. Il est envisageable d'avoir une équipe de plusieurs personnages identiques (4 guerriers, 3 walkyries, etc.)

JEU À QUATRE MAINS

Grande nouveauté du jeu : quatre joueurs peuvent à présent participer simultanément (comme dans le jeu original), chacun disposant de son propre joystick. Ce tour de passe-passe est réalisé grâce à une interface pour deux manettes supplémentaires branchée sur le port



imprimante. En jeu à deux, débarrassez votre imprimante, elle peut créer des problèmes. Les personnages se distinguent par leur armure plus ou moins efficace, la puissance de tir, une force magique variable, et enfin par leur aptitude au combat corps à corps. La magie dispose d'une armure minimale, de capacités très faibles en combat rapproché, mais d'une grande maîtrise de la puissance magique.

L'écran offre une vue de dessus d'une partie de labyrinthe dans lequel les joueurs se déplacent dans tous les sens. L'image défile dans les quatre directions de manière très précise (scrollings) meilleurs que ceux de Gauntlet. Les sons et voix digitales de la version machine d'arcade sont TOUTS présents et participent fortement à l'ambiance du jeu. A chaque niveau, le but du jeu est d'atteindre la sortie par la force des armes, la ruse et l'usage judicieux de la magie. Une fois la sortie atteinte, surprise ! On débouche dans un nouveau niveau du château, plus difficile évidemment. Il y a 100 niveaux différents à franchir. Chaque personnage dispose de points de vie, diminuant à chaque combat, mais augmentant par l'absorption des aliments trouvés dans le donjon. Quand il ne reste plus de points, c'est la mort ! De nombreux objets sont disséminés dans la forteresse : potions magiques en tout genre (accélération, invulnérabilité, destruction magique), amulettes offrant des pouvoirs supplémentaires (invulnérabilité, répulsion des monstres, super-tir, passe-muraille rebondit des tirs) coffres aux trésors, clés pour ouvrir portes et coffres, alimants et tout genre. Les labyrinthes ont été également

modifiés, puisqu'ils offrent à présent des obstacles mobiles des dalls électriques ou assommoirs des fausses sorties, des sorties mobiles, des murs changeants ou plus de tout l'attrait déjà présent dans la première version.

Ne croyez pas que le chapitre 'monstres' ait été négligé - en démons, fantômes grognons, lance-pierres, sorciers, morts - apparaissent quelques petits nouveaux pas piques des vers. Les super-sorciers qui disputaient immédiatement après des tirs viciés, les flèches d'arcs véritables se déplacent sans but précis. Le voleur qui dérobe un objet ou la puce riche des joueurs et lui a grande vitesse tout cela risque de vous occuper un bon moment. Mais il en reste encore.

Le IT* qui en touchant un joueur le rend attirant pour tous les monstres à la ronde, le 'THAT' qui pour chasser les aventuriers partout pour retirer un pouvoir spécial ou une potion le 'Mugger' qui lui vole des points de vie et enfin le plus coriace, le dragon cracheur de feu. J'ai dit déjà, malgré ses petits défauts, un incontournable de la première version. Cette adaptation du 2^e volet de la machine d'arcade est superbe et extrêmement bien réussie au point de vue jouabilité, musique, sons et diversité de l'action. Seul reproche : la diminution de la taille des sprites représentant les monstres, personnages et objets. Mais comme la rapidité des déplacements et les scrollings ont beaucoup progressé (même à quatre joueurs) quelques concessions sont envisageables. Un des défauts du jeu d'arcade sur ST.

A L

EDITEUR US Gold
GENRE arcade
GRAPHISME assez bon
SON satisfaisant
INTERET un futur classique
JOUABILITE vraiment pour tous
DUREE jeu en 20/30
PIX autour 200 F
interface 4 joueurs : environ 50 F

Foncez, y'a rien à jeter !

SHACKLED

Encre une adaptation de jeu d'arcade ! Ce coup-ci la production originale est due à Data East, créateurs de l'excellent Commando. Le mode veut que l'on transfère sur micro n'importe quel jeu venant des machines d'arcade. Est-ce une bonne chose ? En tout cas, le label 'saie de jeu' n'est pas toujours à la hauteur des espoirs qui le cristallise. L'avis des jeux assez médiocres même dans les salles d'arcade. Comme la conversion s'effectue souvent avec une perte de qualité

le résultat présente parfois une piètre figure. Hélas ! Shackled me semble bien faire partie de cette dernière catégorie. Une fois les deux disquettes ingurgitées par le lecteur et après l'écran de présentation (très laid), un petit scrolling vertical présente 'high score', explications diverses. Apuyons sur feu, nous y voilà. Graphiquement, on note surtout une parenté certaine avec Gauntlet - même vue sur ses personnages, mais moins colorée et moins détaillée.

L'UNION FAIT LA FORCE

En revanche, le principe du jeu est assez différent : votre personnage, soigneusement équipé de son échot, est perdu dans une forteresse prison. Il doit libérer ses camarades prisonniers. La seule chance d'échapper à cet univers carcéral est d'unir leurs forces pour tenter d'atteindre la sortie du niveau. Il y a 112 niveaux à franchir, malgré les rangs de gardes lanceurs de haches, les bourreaux encoquillés et les hommes d'armes qui patrouillent sans relâche.

Deux joueurs peuvent s'activer simultanément, chacun dirigeant alors son personnage et ses alliés

au joystick. On s'équipe comme les armes en usant des touches 'SHIFT'. De nombreuses portes garnissent, telles les soupèdes dans la choucroute, les dédales de couleurs. Pour ouvrir ces portes, utilisez les clés récoltées dans le donjon. Dans les cellules, vous trouverez soit des prisonniers en pyjama blanc qui vous agresseront sauvagement, soit un dévot en chemise Touché ! si vous survivez alors partout où vous irez, exécutant les mêmes manœuvres que votre personnage. Libérez un autre de vos amis, il se joindra également à votre groupe. L'énorme avantage de ce renfort est tout d'abord l'émulation de la puissance de feu. Trois personnages tirant à la fois causent plus de dégâts qu'un seul. Autre facilité, chaque petit homme apporte ses armes, que vous pouvez choisir à tout moment.

RESTEZ À DISTANCE

Toutes les armes sont des armes de jet, frappant à distance. Il en existe huit types : boomerangs, belles rebondissantes shurikens, flammes courues, cordes énergétiques, bouillottes d'eau, marteaux. Evitez au maximum le combat corps à corps, car les monstres accablent alors rapidement votre énergie vitale et vous ne vous en détachez qu'après leur mort.

Des bonus (trouvés après un combat ou lors de vos déplacements, augmentent le score et redonnent

un peu de l'énergie (cours, gemmes, pièces d'or...). D'autres objets augmentent la vitesse de déplacement ou la rapidité de tir (médallions...). Une fois l'énergie vitale épuisée, le personnage meurt. Si vous tenez trop à trouver la sortie d'un niveau, un espace de 'biels' vient commencer à vous pourchasser, traversant même les murs pour arriver à votre contact. Vous perdez alors une quantité massive d'énergie. Des monstres de grande taille (gigants, lanceurs de faucilles, etc.) contribuent également à l'ambiance du donjon.

Shackled est un jeu assez bien réalisé, mis à part les graphismes vraiment indignes d'une version sur ST. L'animation (déplacements, tirs, etc.) et les scrollings sont corrects. La musique et les bruitages restent quant à eux plutôt moyens. Le logiciel qui devait déchaîner l'imagination (pochette d'arcade) n'a vraiment pas réussi à macrocher dommage, dommage.

Agné Leriche

EDITEUR US Gold
GENRE Arcade
GRAPHISME moche
SON moyen
INTERET un peu
JOUABILITE pour tous
DUREE des semaines
PIX 200 F environ
Niveau de jeu : restes an-
chevées, pas d'achète pas

Agné ST Disk
Data East

ARMAGEDDON MAN

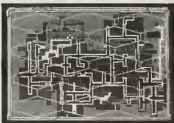
Le jeu du souverain-fonctionnaire. Qui vous savez bien l'ambassadeur des logiciels de simulation dont le but était de régner sur un petit royaume en garantissant l'équilibre humain et économique. En bien, la nouvelle création de Manticore a ajouté un peu sur les mêmes principes. Dans Armageddon Man, vous devrez gérer à l'échelle mondiale les rapports économiques, politiques militaires entre les quatre nations nucléaires de l'an 2032. Votre rôle est, vous l'avez deviné, d'éviter aux querelles de dénigrer en conflits atomiques. Les actions possibles couvrent un large spectre : allouer de la nourriture à un pays dans le besoin (aux dépens d'un pays en excédent, si possible), augmenter ou réduire le nombre d'ogives nucléaires d'une région, féliciter ou réprimander une contrée pour une action quelconque, bien d'autres commandes encore sont possibles. Notez que les pays ne les exécutent pas forcément automatiquement (selon le degré de confiance ou de peur

qu'ils ont de vous). À la fin de votre mandat, un vote des seize pays a lieu. Si vos prestations en tant que commandant suprême dépassent une majorité des membres de l'UNN, vous serez remis de vos fonctions, sinon vous resterez aux commandes mais pour combien de temps ? Le contrôle du jeu utilise la souris. Cliquez sur l'instrument du pupitre désiré et la console demandée apparaît aussitôt. Ce jeu fonctionne en couleur, il est fourni avec une carte du monde plastifiée et des petits drapeaux pour mieux visualiser les rapports de force entre les divers états. Bien que la notice soit en français, le jeu et ses différents messages ne sont pas traduits. L'idée à la base du logiciel est bonne, mais l'adaptation reste un peu décevante. Il est très difficile de prévoir les réactions d'un pays, parfois plutôt surprenantes, peut-être à cause de l'Organisation Terroriste Mondiale, toujours prête à mettre des bâtons dans les roues. Plutôt que d'utiliser la carte et les drapeaux en plastique, il eût mieux valu disposer de fonctions récapitulatives affichant l'état des relations dans le logiciel lui-même. Ce programme a tout de même le mérite de représenter un effort notable dans une direction encore peu exploitée par les logiciels sur ST.

qu'ils ont de vous). À la fin de votre mandat, un vote des seize pays a lieu. Si vos prestations en tant que commandant suprême dépassent une majorité des membres de l'UNN, vous serez remis de vos fonctions, sinon vous resterez aux commandes mais pour combien de temps ? Le contrôle du jeu utilise la souris. Cliquez sur l'instrument du pupitre désiré et la console demandée apparaît aussitôt. Ce jeu fonctionne en couleur, il est fourni avec une carte du monde plastifiée et des petits drapeaux pour mieux visualiser les rapports de force entre les divers états. Bien que la notice soit en français, le jeu et ses différents messages ne sont pas traduits. L'idée à la base du logiciel est bonne, mais l'adaptation reste un peu décevante. Il est très difficile de prévoir les réactions d'un pays, parfois plutôt surprenantes, peut-être à cause de l'Organisation Terroriste Mondiale, toujours prête à mettre des bâtons dans les roues. Plutôt que d'utiliser la carte et les drapeaux en plastique, il eût mieux valu disposer de fonctions récapitulatives affichant l'état des relations dans le logiciel lui-même. Ce programme a tout de même le mérite de représenter un effort notable dans une direction encore peu exploitée par les logiciels sur ST.

A 1

EDITEUR : Manticore
GENRE : Simulation
GRAPHISME : Manticore
SON : Manticore
INTERFACÉ : Manticore
DÉVELOPPEMENT : Manticore
DURÉE : 10 heures
PRIX : 290 F
J'achète, mais c'est tout juste



WINGS

MICRO-DISTRIBUTION

WINGS, La Station SOFT pour rouler SUPER !



compatible GDCOS sont supportées par QUANTUM
PRIX TTC 290 F



PRIX TTC 270 F

4096 COULEURS simultanés sur ST, dessin + animation il récupère le format Degas, Neochrome... Fonctionnant avec nous conviviaux, il obtient une totale compatibilité avec tout disque dur, les fontes

Résident en mémoire, il fonctionne en 840Ked'ajuster la vitesse du lecteur, de sélectionner un RAMDISC, contient un SHOW-TIME, une fonction BACK-UP, un analyseur de secteur, vous pourrez sauvegarder un disque de 720 Ko sur un format 360

La série des "PRINTWARES", 5 nouveautés à prix soft



La série des "Printwares" permet pour 99,99 chacun de sortir toutes sortes d'impressions avec votre ATARI ST, comme par exemple des cartes de vœux, d'anniversaires, des calendriers, des banderoles et même des papiers à en-tête et surtout drive plus de 200 imprimantes.



Le lecteur CITIZEN double-face vous offre l'accès au format 720 Ko. Spécifications techniques : temps d'accès 3 ms/Sec, taille : 28,5 x 104 x 202 mm, Poids : 1 Kg, alimentation séparée : +5V DC, 800mA, 120V AC, POIDS 0,4 Kg. Le lecteur se connecte sur votre I/O202 et fonctionne sur toute la gamme des ATARI ST.

WINGS MICRO-DISTRIBUTION, 57, RUE DE CHARONNE 75011 PARIS - TEL : 48 07 08 29

K

REVENDEURS CONVICTÉS

DEMANDE DE DOCUMENTATIONS :

SUR LES PRODUITS SUIVANTS

SOCIÉTÉ NOM

QUANTUM PAINT ☐

ADRESSE

DIRECTOR ST ☐

VILLE

SUR TOUT LES PRODUITS ☐

L'EVENEMENT
DE LA RENTREE

2^e FESTIVAL
DE LA MICRO

14 AU 16 OCT 1988

ESPACE CHAMPERRET PARIS

TOUT LE MONDE Y EST...
TOUT LE MONDE Y VIENT !

FESTIVAL
DE LA MICRO